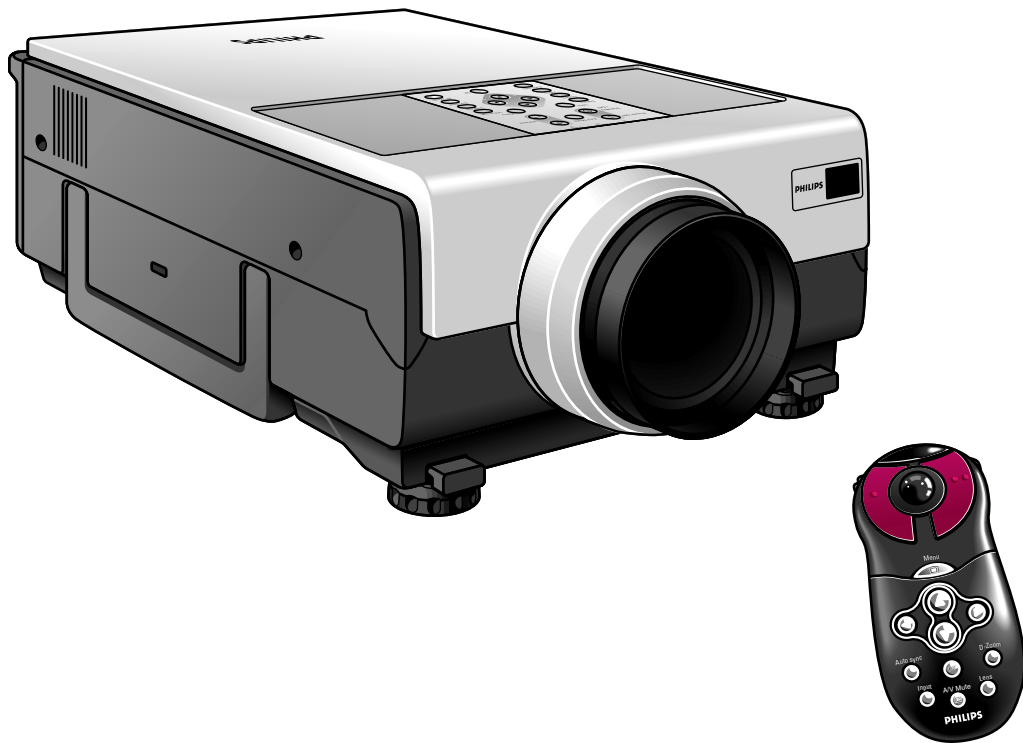


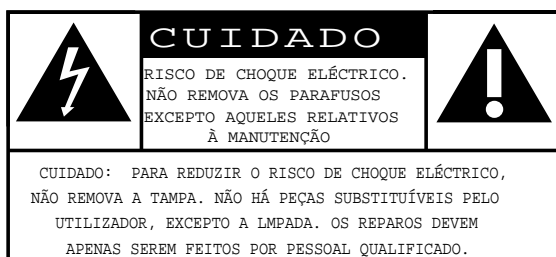
# Manual do utilizador

## ProScreen PXG20 Multimedia projector



*Let's make things better.*

**AVISO:**  
PARA REDUZIR O RISCO DE INCÊNDIO  
OU CHOQUE ELÉCTRICO, NÃO EXPONHA  
ESTE PRODUTO À CHUVA OU  
HÚMIDADE.



O "símbolo de raio" indica a existência de material não isolado dentro do aparelho que pode causar choque eléctrico. Para a segurança de todos aqueles que o utilizar, não remova a cobertura do produto.



O "ponto de exclamação" serve para alertar o utilizador sobre os pontos que deve consultar no manual que acompanha o aparelho, no sentido de prevenir problemas quanto à sua operação e manutenção.

# 1. IMPORTANTES MEDIDAS DE SEGURANÇA



**AVISO: Por favor, leia atentamente todas as instruções antes de operar o seu projector. Guarde estas instruções para consulta posterior.**

A energia eléctrica pode efectuar diversas funções de panorâmicas utilidade. Este projector foi projectado e fabricado para cumprir aos padrões de segurança aplicáveis. O SEU USO INADEQUADO PODE RESULTAR EM CHOQUE ELÉTRICO OU PERIGO DE INCÊNDIO. No sentido de validar as medidas de segurança incorporadas à este projector, observe as seguintes regras básicas para a sua instalação, utilização e reparos.

1. Desligue o projector da tomada de parede antes de limpar ou substituir uma lâmpada.
2. Não utilize produtos de limpeza líquidos ou aerossóis. Utilize um pano seco macio para limpar o projector. Se este está muito sujo, humedeça levemente um pano com detergente neutro, limpe o aparelho e a seguir seque-o bem. Nunca utilize produtos químicos ou polidores uma vez que estes podem ser prejudiciais ao aparelho e resultar em danos à pintura.
3. Não utilize acessórios não recomendados pela PHILIPS, pode ser extremamente perigoso.
4. Não utilize o projector nas proximidades de água - por exemplo, próximo a uma banheira, lavandaria, pia de cozinha ou tanque de lavar a roupa, piscina, num porão húmido, etc. Nunca derrame líquidos sobre o projector.
5. Não coloque o projector sobre um carrinho, suporte ou mesa instável. O projector pode cair e resultar em danos sérios a crianças ou a adultos e/ou ao aparelho. Utilize apenas um carrinho ou suporte que seja recomendado pelo fabricante, que seja adequado para uso com o projector.
6. A montagem do projector num tecto, parede ou estante deve sempre ser feita com um kit de montagem aprovado pelo fabricante e seguidas as suas instruções de emprego.
7. O conjunto combinado do projector e carrinho deve ser deslocado com bastante cuidado. Uma parada ou movimento brusco e superfícies desiguais podem resultar na queda do aparelho e do carrinho.
8. O gabinete do projector é provido de ranhuras e aberturas nas laterais e ao fundo para a sua ventilação. Para garantir a operação segura do projector e prevenir sobreaquecimento, estas aberturas não devem ser bloqueadas ou cobertas. Nunca cubra estas aberturas com um pano ou outro objecto qualquer. Para além disso, não deve colocar o projector sobre camas, sofás, tapetes ou outra superfície macia, para evitar que a abertura do fundo seja bloqueada. O projector não deve ser colocado próximo ou sobre um radiador ou aquecedor. O projector não deve ser colocado num armário embutido, como uma estante de livros, a menos que haja ventilação adequada.
9. O projector apenas deve ser operado conectado com a tensão de corrente eléctrica correcta indicada, na lateral do projector ou nas especificações, e com cabos apropriados. Caso desconheça a tensão da corrente eléctrica fornecida à sua empresa, ou o tipo correcto de cabos a utilizar, consulte o seu revendedor ou a empresa de fornecimento de energia eléctrica local.
10. Não coloque qualquer objecto sobre o cabo de alimentação. Mantenha o cabo do projector fora do caminho das pessoas.
11. Siga todos os avisos e instruções indicados no projector.
12. Como uma característica de segurança este projector é equipado com cabos com fixa de 3-pinos de ligação à terra (apenas para os E.U.A.) ou uma fixa de 2-pinos de ligação à terra (apenas para Europa). A fixa de 3-pinos/2-pinos de ligação à terra pode apenas ser ligada a uma tomada de parede adequada. Se não for este o caso, utilize um adaptador com ligação à terra ou peça a um electricista qualificado para instalar uma tomada com ligação à terra. Não tente modificar a fixa CA por si próprio.
13. Para maior protecção do projector, retire a fixa da tomada de parede e desligue todos os cabos de conexão durante uma tempestade, em sua ausência ou não é utilizado por um longo período. Isto evitará danos ao projector resultantes de descargas eléctricas atmosféricas e sobretensão da corrente eléctrica.
14. Não sobrecarregue as tomadas de parede e cabos de extensão com a ligação de muitos aparelhos, pode resultar em incêndio ou choques eléctricos.
15. Nunca insira qualquer objecto nas aberturas do gabinete do projector, uma vez que estes podem tocar em pontos de tensão perigosa ou de curto-circuito, que podem resultar em incêndio ou choques eléctricos.
16. Não tente reparar o projector por si próprio, excepto relativamente à manutenção das partes indicadas no capítulo "INFORMAÇÕES ADICIONAIS/Manutenção". Abrir ou remover a cobertura pode expor uma pessoa à tensões perigosas ou outro perigo qualquer. Todos os reparos devem ser feitos por um técnico qualificado.
17. Retire a fixa do projector da tomada de parede e consulte um técnico qualificado nas seguintes situações:
  - A. Quando o cabo de alimentação e/ou a fixa estão danificados ou apresentam desgaste.
  - B. Se derramou líquido no interior do projector.
  - C. Se o projector foi exposto à chuva ou água.
  - D. Se o projector não funciona adequadamente quando segue as instruções de operação. Ajuste apenas os pontos indicados nas instruções de operação; o ajuste incorrecto de outros pontos pode causar danos ao aparelho e requerer serviços extensos e frequentes dum técnico qualificado para restabelecer o funcionamento normal do projector.
  - E. Se o projector sofreu uma queda ou o gabinete foi danificado.
  - F. Quando o projector exibe uma alteração distinta em seu desempenho (isso indica necessidade de reparos).
18. Para além dos serviços de manutenção ou reparos do projector, peça à assistência técnica que execute um controlo regular de segurança, para certificar-se de que o projector está em condições operacionais seguras.
19. Quando são necessárias peças de reposição, esteja seguro de que o técnico utilizou apenas peças de reposição indicadas pelo fabricante, e com as mesmas especificações das peças originais. A substituição inadequada pode resultar em incêndio, choque eléctrico ou outros perigos.
20. Recomenda-se limpar o filtro de ar depois de cada 100 horas de uso da lâmpada. O projector pode sobreaquecer se o filtro não é limpo conforme o indicado.
21. Se a lente apresentar sujeira ou manchas, limpe-a com um pano limpo e humedecido. Nunca toque a lente com os dedos.
22. Não olhe directamente na abertura e na lente quando o projector está funcionando, isto pode causar danos aos seus olhos.

# 2. INTRODUÇÃO

## ÍNDICE

<b>1. IMPORTANTES MEDIDAS DE SEGURANÇA</b> .....	<b>1</b>
<b>2. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>2</b>
<b>3. ASSUNTOS QUE DEVE CONHECER</b> .....	<b>3</b>
<b>4. CARACTERÍSTICAS DO PROJECTOR</b> .....	<b>5</b>
<b>5. SUMÁRIO DAS FUNÇÕES</b> .....	<b>7</b>
Controlos .....	7
Telecomando .....	8
Conexões.....	8
<b>6. MONTAGEM</b> .....	<b>9-10</b>
Posicionando o projector e o ecrã .....	9
Corrente de alimentação .....	9
Ajuste dos ângulos vertical e horizontal do projector .....	9
Ajuste da lente.....	10
Transportando o projector.....	10
Inserindo as pilhas no telecomando.....	10
<b>7. INSTALAÇÃO</b> .....	<b>11-14</b>
Cabos e adaptador do vídeo/computador.....	11
Conectando ao computador .....	12
Conectando ao gravador de vídeo.....	12
Conectando ao equipamento de áudio.....	14
Conectando ao receptor de mouse do telecomando.....	14
<b>8. OPERAÇÃO</b> .....	<b>15-21</b>
Preparativos .....	15
Utilizando o telecomando .....	15
Interface gráfico de utilizador .....	16
Seleção do idioma.....	16
Controlo da imagem .....	17-20
Sinal de entrada do modo de vídeo/modo de dados.....	17
Visualização do modo de dados .....	18
Visualização do modo de vídeo/modo de dados .....	19
Controlo do áudio .....	20
Preferências pessoais.....	21
<b>9. OUTROS AJUSTES</b> .....	<b>22-27</b>
Função de imagens Revertida/Invertida .....	22
Função de Fixação digital (D-Freeze).....	22
Ampliação da imagem digital (D-Zoom).....	23
Correcção do Efeito de Vídeo digital (V-Effect).....	23
Modo de visualização da imagem (V-Format).....	23-24
Função de AV Mute .....	23
Desactivando a visualização no ecrã (OSD).....	24
Função de bloquear a visualização no ecrã .....	25
Modo económico.....	25
Função Monitor out / RS232C off .....	25
Automatic power shutoff function .....	25
Senha.....	25
Seleccionando o N'vel Trava Tecla .....	26
Conferindo o Tempo de Uso da Lâmpada .....	26
Verificando o Sinal de Entrada .....	26
Ajustando uma Imagem de Fundo .....	26
Seleccionando uma Imagem de Inicialização .....	27
Função do Estado.....	27
<b>10. RESUMO MENU</b> .....	<b>28</b>
<b>11. INFORMAÇÕES ADICIONAIS</b> .....	<b>29-31</b>
Conectando a porta RS-232C .....	29
Manutenção.....	29-31
<b>12. SOLUÇÃO DE PROBLEMAS</b> .....	<b>32</b>
<b>ILUSTRAÇÕES</b> .....	<b>4</b>

## INTRODUÇÃO

*O CD-ROM fornecido contém instruções de operação nos idiomas inglês, alemão, francês, espanhol, italiano e holandês. Leia atentamente todas as instruções de operação antes de operar o seu projector LCD.*

## CONTEÚDO DA EMBALAGEM

Por favor, verifique se os seguintes itens se encontram na caixa do projector. Eles são fornecidos para facilitar a utilização e a montagem do seu projector.

- ProScreen PXG 20
- Tampa da lente
- Cabo de alimentação (2x); modelo para os E.U.A. e um modelo para o continente Europeu.
- Cabo de áudio para o computador
- Cabo VGA
- Cabo DIN-D-sub RS-232C
- Cabo RCA de Áudio e Vídeo
- Adaptadores BNC-RCA (3x)
- Cabo de S-Video
- Adaptador Scart - RCA
- Telecomando e pilhas tipo AA (3x)
- Receptor de mouse USB
- Manual do utilizador; CD-ROM e Cartão de Consulta Rápida
- Filtro de ar adicional
- Cartão de registo

### 3. ASSUNTOS QUE DEVE CONHECER

---

**Nota:**

Este aparelho foi devidamente testado para cumprir os limites aplicáveis aos dispositivos digitais classe A, em conformidade com a Parte 15 das Normas da FCC e aos regulamentos do Mercado Europeu (CE).

*O seu funcionamento está sujeito às seguintes condições:*

- 1.** *Este aparelho não deve causar qualquer interferência prejudicial, e*
- 2.** *Este aparelho deve aceitar qualquer tipo de interferência recebida, inclusive interferências que podem causar um funcionamento indesejado.*

Estes limites destinam-se a fornecer protecção condizente contra interferências prejudiciais quando da utilização do aparelho em um ambiente comercial.

Este aparelho gera, utiliza e pode irradiar energia de radiofrequência e, se não for instalado e utilizado segundo as instruções do manual do utilizador, pode causar interferência prejudicial à comunicações de rádio.

É provável que a operação deste aparelho em uma área residencial pode causar interferência prejudicial, que neste caso o utilizador deve fazer a sua correcção por sua própria conta.

Se este aparelho causar interferência na recepção de rádio ou televisão, que pode ser determinada ao ligar e desligar o aparelho, recomenda-se que o utilizador tente corrigir a interferência tomando uma ou mais das seguintes medidas:

- Mudando a orientação ou a localização da antena receptora.
- Aumentando a distância entre o aparelho e o receptor.
- Conectando o aparelho à uma tomada cujo circuito seja diferente ao utilizado pelo receptor.
- Consultando o seu revendedor ou um técnico de rádio/TV qualificado para obter suporte técnico.

---

**AVISO RELATIVAMENTE AO FCC:**

Para assegurar funcionamento contínuo, utilize apenas o cabo de alimentação com ligação à terra e os cabos blindados de interface (fornecidos) para conectar este aparelho a um computador. Qualquer alteração ou modificação não autorizada neste aparelho pode invalidar o direito do utilizador de operar o aparelho.

---

**Note:**

**ECONAMIZE ENERGIA!** *Para economizar energia coloque sempre o projector no modo de STANDBY (em espera) se não o utilizar por um período superior a 15 minutos.*

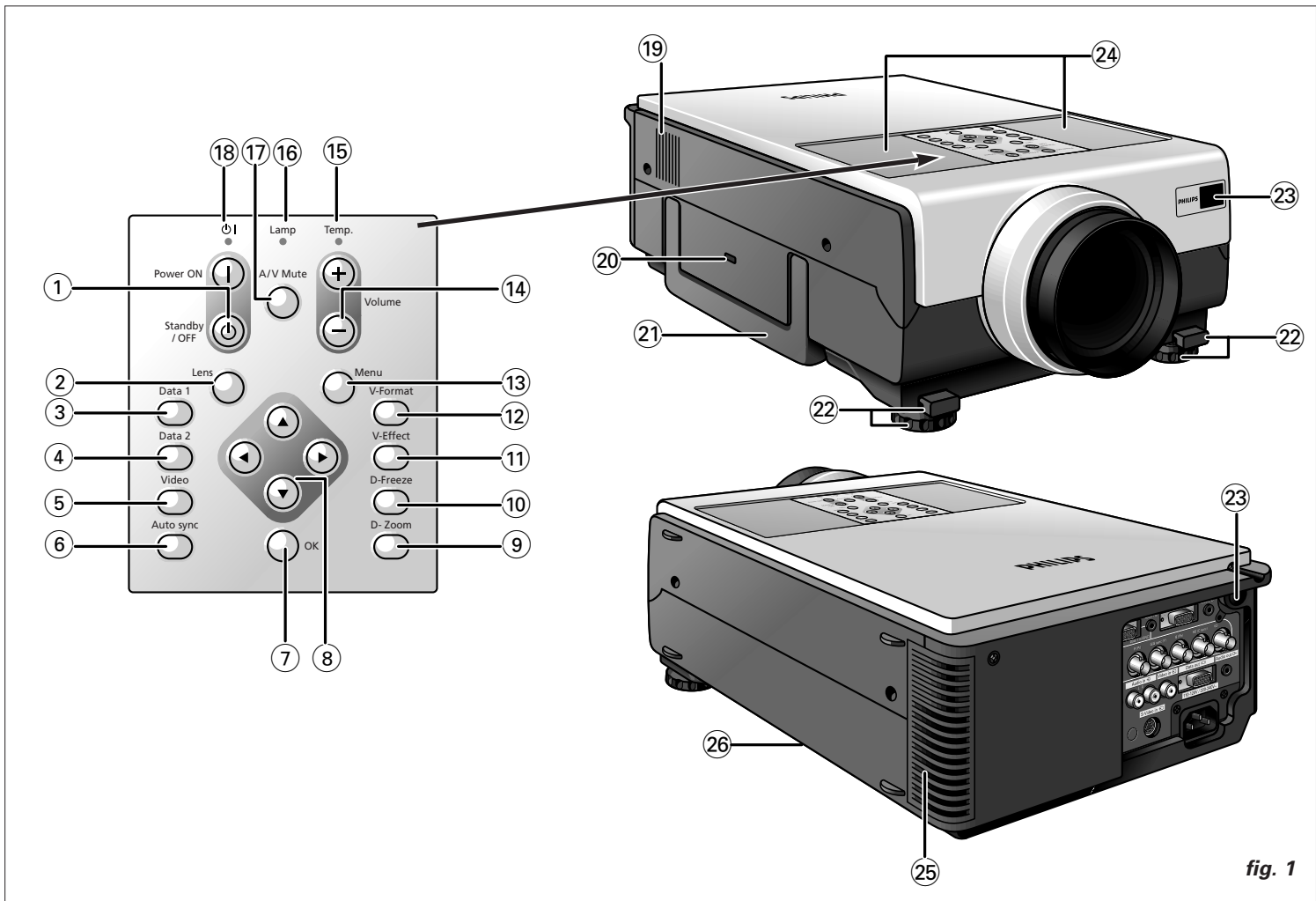


fig. 1

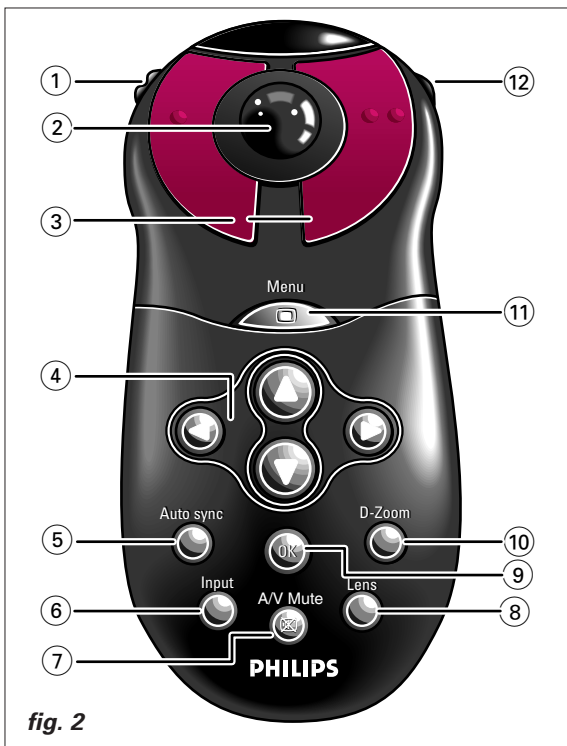


fig. 2

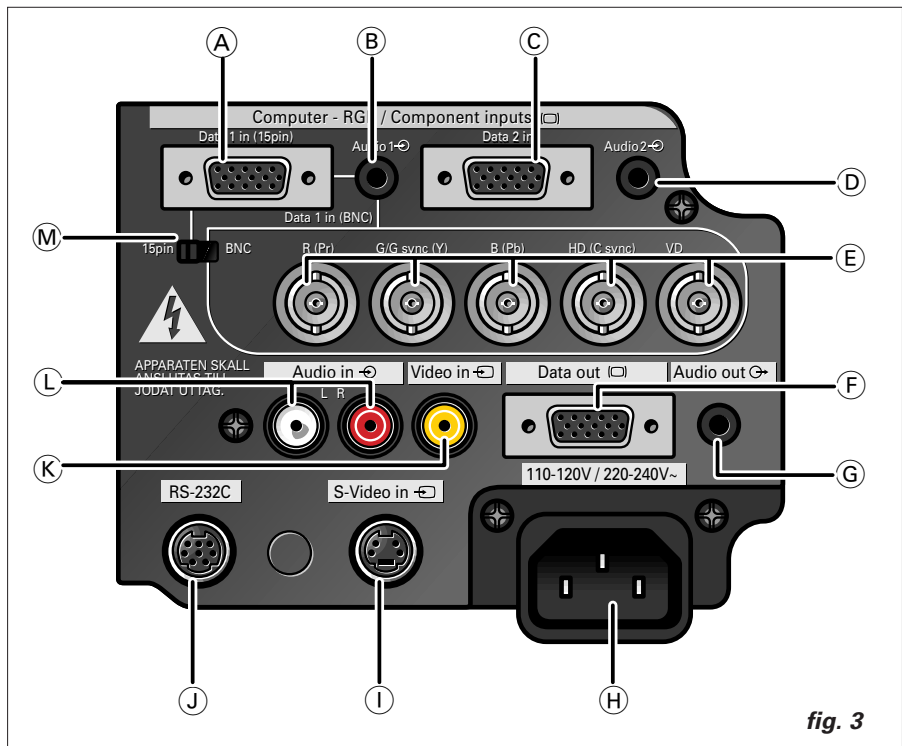


fig. 3

## 4. CARACTERÍSTICAS DO PROJECTOR

### 1. **COMPATIBILIDADE AVANÇADA COM 'HIGH-END WORKSTATIONS' (ESTAÇÕES DE TRABALHO AVANÇADAS) E COM PCS**

Compatível com taxas de actualização vertical de até 200 Hz, com sinais de Sync on Green e Composite Sync para utilização com uma panorâmicas variedade de PCs e Estações de Trabalho avançadas. (Página 12)

### 2. **PARA UTILIZAÇÃO COM DTV \***

Permite a projecção de imagens de DTV e imagens de ecrã panorâmicos de 16:9, quando conectado a um decodificador de DTV ou sistemas de vídeo similares. (Página 13)

### 3. **TERMINAIS DE BNC PARA COMPONENTE E ENTRADA DE RGB**

Equipado com terminais de BNC para conexão com um decodificador de DTV, aparelho DVD e sistemas de vídeo similares, para obter imagens de alta qualidade. O adaptador de RCA também pode ser utilizado com os terminais de BNC. (Página 12, 13)

### 4. **FILTRO DE PENTE DIGITAL 3-D Y/C**

Proporciona imagens de qualidade elevada com um mínimo de deslocação de pontos e distorção de cores.

### 5. **UNIFORMIDADE 3-D DIGITAL**

Equipado com nova tecnologia de uniformidade 3D digital para imagens mais nítidas e uniformes.

### 6. **FUNÇÕES DE POWER ZOOM E DE FOCUS**

Possui função de zoom com poder de aumento de 130% que lhe permite ajustar facilmente o tamanho do ecrã com o telecomando. Utilize estas funções ao ajustar a distância de projecção para obter ecrã de tamanhos entre 102 a 762 cm (40 a 300 polegadas). (Página 10)

### 7. **CORREÇÃO ANTI-DISTORÇÕES DO ÂNGULO DIGITAL**

Ajusta digitalmente uma imagem que é projectada a um determinado ângulo e mantém a qualidade da imagem e do brilho. (Página 10)

### 8. **FUNÇÃO DE DESLOCAR A IMAGEM DIGITAL**

Permite o ajuste digital de imagens de ecrã largo de 16:9, para cima ou para baixo para uma visualização mais fácil. (Página 10)

### 9. **INTERFACE GRÁFICO DE UTILIZADOR DE USO FÁCIL (GUI)**

Um sistema de menu multi-colorido de ícone que permite ajustes simples da imagem. (Página 16)

### 10. **DESIGN DE UTILIZAÇÃO FÁCIL**

O design bicolor, juntamente com um objectivo Interface Gráfico de Utilizador (GUI), torna bastante fácil ao utilizador em montar e ajustar este projector.

### 11. **TECNOLOGIA DE AUTO SYNCRONIA PARA UMA PERFEITA IMAGEM AUTOMÁTICA**

O aparelho realiza automaticamente qualquer ajuste necessário para uma perfeita sincronização das imagens de computador. (Página 18)

### 12. **COMPRESSÃO E EXPANSÃO INTELIGENTES**

Devido à sua tecnologia inteligente de reordenação de tamanhos, este projector pode exibir imagens de alta e baixa resolução em pormenores sem afectar a sua qualidade.

### 13. **RESOLUÇÃO DE XGA PARA APRESENTAÇÕES DE ALTA RESOLUÇÃO**

Devido à resolução de XGA (1,024 x 768), este projector pode exibir dados pormenorizados de apresentação.

### 14. **COMPATÍVEL COM UXGA**

Imagens de resolução de UXGA (1,600 x 1,200) são reordenadas de modo inteligente para o tamanho 1,024 x 768 para obter para apresentações de ecrã integral ou definidas.

\* DTV é o termo comum utilizado para descrever o novo sistema de televisão digital nos Estados Unidos.



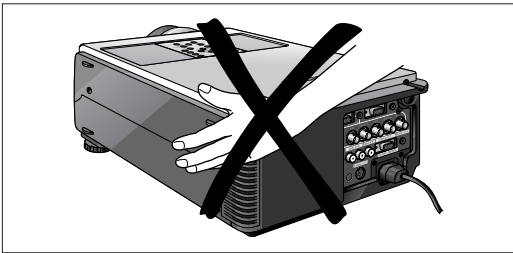
## 4. CARACTERÍSTICAS DO PROJECTOR

### PRECAUÇÕES RELATIVAS À INSTALAÇÃO DO PROJECTOR

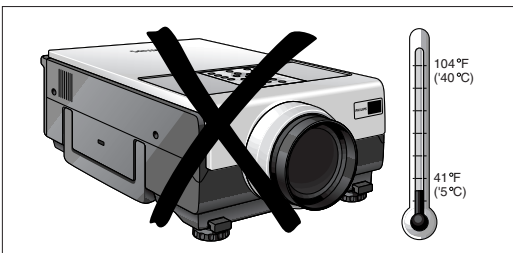
Para assegurar um mínimo de reparos necessários e manter uma alta qualidade da imagem, a PHILIPS recomenda que este projector seja instalado em local livre de humidade, poeira e fumaça de tabaco. Se o projector for utilizado em tal ambiente, a lente e o filtro necessitarão de limpeza, ou a substituição do filtro, mais frequente e precisar de limpeza da parte interna. Contudo, desde que seja feita limpeza regular do projector, a sua utilização neste tipo de ambiente não reduzirá a sua vida útil de operação. A limpeza da parte interna apenas deve ser executada por um revendedor autorizado de Projector LCD da Philips ou pelo Serviço de Assistência Técnica.

### NOTAS RELATIVAS AO FUNCIONAMENTO DO PROJECTOR

- O exaustor, a tampa da armação da lâmpada e as áreas adjacentes podem tornar-se extremamente quentes durante o funcionamento do projector. Não deve tocar estas áreas até que tenham arrefecido suficientemente para prevenir lesões pessoais.



- Mantenha um espaço mínimo de 10 cm entre o ventilador (exaustor) e a parede ou obstáculo mais próximo.
- Se o ventilador for obstruído, um dispositivo de protecção desliga automaticamente a lâmpada do projector. Isto entretanto não indica mau funcionamento. Remova o cabo de alimentação do projector da tomada de parede.



Aguarde um mínimo de 10 minutos e ligue novamente o aparelho à tomada de corrente, e o projector retornará à sua operação normal.

### FUNÇÃO DE MONITOR DA TEMPERATURA

Se o projector vir a sobreaquecer-se devido a problemas de instalação ou filtro sujo, 'TEMP' e '❄️' irão piscar no canto esquerdo inferior da imagem. Se a temperatura continuar a subir, a lâmpada se apagará e o indicador de advertência de temperatura no projector passa a piscar. Depois de um período de arrefecimento de cerca de 90 segundos o aparelho será desligado. Consulte a secção "Indicadores da Lâmpada/Manutenção" na página 29-31 para mais detalhes.

#### Note:

*O ventilador regula a temperatura interna e o seu funcionamento é controlado automaticamente. O som da ventilador pode alterar-se durante a operação em função da mudança de velocidade de ventilação.*

### FUNÇÃO DE MONITOR DA LÂMPADA




Quando o projector é activado, depois de 900 horas de uso acumulativo da lâmpada, o indicador LAMP e '⚙️' irão piscar no canto esquerdo inferior da imagem para o advertir que deve trocar a lâmpada.

Consulte as páginas 30 e 31 para instruções para substituição da lâmpada. Se a lâmpada foi usada por 1.000 horas, o projector desligar-se-á automaticamente e entrará no modo standby. Consulte a secção "Lâmpada/Indicadores da Manutenção" na página 29-31 para detalhes adicionais.



## CONTROLOS

### Projector (fig. 1)

- ① **Power ON**   
Para ligar o projector.  
**Standby/OFF**   
Para colocar o projector no modo de espera.
- ② **Lente**  
Para seleccionar os ajustes de lente óptica Zoom, Foco, correcção do ângulo Digital e Deslocar a Imagem Digital (ver Nota). As teclas de alternar entre ZOOM -, FOCO -, ÂNGULO e função de DESLOCAR IMAGEM DIGITAL.  
**Nota:**  
*As características da função Deslocar Imagem Digital podem apenas ser obtidas quando este se encontra no modo de visualização de imagem WIDE e NORMAL (WIDE) durante a entrada de sinal de vídeo ou de DTV. (Consulte a página 24 para mais detalhes.)*
- ③ **Tecla de Data-1**  
Para seleccionar o sinal de Data 1 como fonte da projecção corrente.
- ④ **Tecla de Data-2**  
Para seleccionar o sinal de Data 2 como fonte da projecção corrente.
- ⑤ **Tecla de Vídeo**  
Para seleccionar o sinal de vídeo ou de S-Vídeo como fonte da projecção corrente.
- ⑥ **Auto sync**  
Para activar a operação de sincronia automática no modo de Dados.
- ⑦ **OK**  
Para confirmar a acção desejada no menu quando visualizado no ecrã (activado)
- ⑧ **Cursor Control**  
Quando o menu está activo, as teclas do Controlo do Cursor controla o cursor do menu. O controlo do cursor se efectua através do teclado com as teclas de sobe/desce e de esquerda/direita.
- ⑨ **D-Zoom**  
Para activar a função de D-zoom. A tecla alterna entre os factores de ampliação digital, x1, x2, x3, x4, x6 e x8.
- ⑩ **Tecla de D-Freeze**  
Função de fixação digital: para fixar instantaneamente uma imagem em movimento.
- ⑪ **Tecla de V-Effect**  
Correcção dos Efeitos de Vídeo Digital: para obter melhor qualidade da imagem.
- ⑫ **Tecla de V-Format**  
Permite alterar ou personalizar o modo de projecção da imagem.
- ⑬ **Menu**  
Para activar e desactivar o Menu OSD
- ⑭ **Teclas de volume (+/-)**  
Para ajustar o nível do volume audio.
- ⑮ **Indicador de advertência de temperatura (Temp.)**  
Pisca quando a temperatura do projector está muito alta.
- ⑯ **Indicador de substituição da lâmpada (Lamp)**  
Acende-se para indicar o estado da lâmpada;  
**Verde:** a lâmpada está pronta  
**Verde piscando:** aquecendo-se  
**Vermelho:** substituir a lâmpada
- ⑰ **Áudio / Vídeo Mute**  
Para desactivar o som do projector (ou um amplificador sonoro externo conectado) e para desactivar a imagem.
- ⑱ **Indicador de potência**   
A luz torna-se vermelha quando o projector entra no modo de espera.  
A luz torna-se verde quando o projector é ligado.
- ⑲ **Ventilador**  
Entrada de ar para ventilação.
- ⑳ **Conector de segurança standard Kensington**  
Abertura para inserir um dispositivo de travagem opcional (trava Kensington).
- ㉑ **Manípulo**
- ㉒ **Patas de ajuste/ajuste da altura**  
Para ajustar a altura e o ângulo vertical do projector.
- ㉓ **Sensores do telecomando**  
Recebe os sinais do telecomando.
- ㉔ **Altifalantes**
- ㉕ **Ventilador de refrigeração**  
Saída de ar para ventilação.
- ㉖ **Filtro de ar/Ventilador de refrigeração**

## TELECOMANDO

(fig. 2)

### ① Interruptor On / Off ⏻ / ⏿

Para ligar/desligar o telecomando e o projector.

#### Nota:

*O telecomando sempre usará alguma energia, mesmo quando não é utilizado. O telecomando se desliga automaticamente quando não é utilizado por 30 minutos.*

### ② Esfera de exploração (tracking ball)

Para manejar o cursor do mouse no computador conectado.

#### Notas:

- No Menu Visualização no Ecrã – a esfera de exploração (Tracking Ball) apenas funciona quando o Receptor de mouse USB (fornecido) está conectado à porta de USB de um PC.
- Requisito mínimo de sistema para o receptor de mouse USB: Windows 98 e/ou Windows 2000 ou superior.
- O controlo do cursor requer a presença de sinal de dados.

### ③ Mouse Esquerdo e Direito (-/-)

Quando o menu não está visualizado no ecrã, as teclas - /- no telecomando possuem a função das teclas esquerda e direita do mouse do seu PC, apenas se o receptor de mouse USB (fornecido) está conectado correctamente ao PC.

### ④ Controlo do cursor

Para operar e navegar no menu activado através das teclas de sobe/desce e de esquerda/direita.

### ⑤ Auto sync

Para activar a operação de sincronia automática no modo de Dados.

### ⑥ Input

Para seleccionar o sinal de Dados ou Vídeo sequencialmente como fonte de projecção corrente. A tecla alterna entre os sinais de Data 1, Data 2 ou Vídeo.

### ⑦ Audio / Vídeo - Mute

Para desactivar o som do projector (ou um amplificador sonoro externo conectado) e para desactivar a imagem.

### ⑧ Lente

Para seleccionar os ajustes de lente óptica Zoom, Foco, correcção de ângulo Digital e Deslocar a Imagem Digital (ver Nota). A tecla de alternar entre ZOOM -, FOCO -, ÂNGULO e a função de DESLOCAR IMAGEM DIGITAL.

#### Nota:

*As características da função Deslocar Imagem Digital podem apenas ser obtidas quando este se encontra no modo de visualização de imagem WIDE e NORMAL (WIDE) durante a entrada de sinal de vídeo ou de DTV. (Consulte a página 24 para mais detalhes.)*

### ⑨ OK

Para confirmar a acção desejada no menu quando visualizado no ecrã (activado)

### ⑩ D-Zoom

Para activar a função de D-zoom. A tecla alterna entre os factores de ampliação digital, x1, x2, x3, x4, x6 e x8.

### ⑪ Menu

Para activar e desactivar o Menu OSD

### ⑫ Luz interior

For switching on the button illumination.  
Para iluminar as teclas. A luz interior se apaga automaticamente depois de 5 segundos.

## CONEXÕES

(fig. 3)

### Ⓐ Data 1 in (15 pinos)

Introduza a fixa para conectar ao terminal de Data OUT (externo) do computador.

### Ⓑ Áudio 1 in (mini fixa de estéreo de 3.5 mm)

Introduza a fixa para conectar ao terminal de Audio OUT (externo) do computador.

### Ⓒ Data 2 in (15 pinos)

Introduza a fixa para conectar ao terminal de Data OUT (externo) do computador.

### Ⓓ Áudio 2 in (mini fixa de estéreo de 3.5 mm)

Introduza a fixa para conectar ao terminal de Audio OUT (externo) do computador.

### Ⓔ Data 1 in (BNC) (R (Pr), G/G sync (Y), B (Pb), HD (C sync), VD)

Introduza a fixa para ligar com o conector BNC de Data 1.

### Ⓕ Data out (15 pinos)

Tomada de saída para conexão ao terminal de Data in de outro projector de dados ou monitor de dados.

### Ⓖ Áudio out (mini fixa de estéreo de 3.5 mm)

Fixa de saída para conectar às tomadas de Entrada de Linha de um amplificador ou equipamento de estéreo.

### Ⓗ Tomada de CA

Para conectar o projector à corrente eléctrica.

### Ⓘ S-Vídeo in (Mini fixa DIN de 4 pinos)

Tomada de entrada para conexão a qualquer outro equipamento de Áudio Vídeo equipado com tomada de saída de S-Vídeo.

### Ⓙ Porta RS-232C (mini-DIN de 9-pinos)

Para conectar um computador ao projector com um cabo de RS-232C (opcional). O computador pode deste modo ser utilizado para controlar o projector.

### Ⓚ Vídeo in (RCA)

Tomada de entrada para conexão a qualquer outro equipamento de Áudio Vídeo com tomada de saída de Vídeo. (PAL, NTSC, SECAM).

### Ⓛ Áudio in L/R (RCA)

Introduza a fixa à tomada de Áudio OUT (externo) do gravador de vídeo (S-VHS, PAL, NTSC, SECAM).

### Ⓜ Interruptores BNC de 15 pinos

Para alternar entre a entrada 15 pinos e Dados-1 de BNC.

# 6. MONTAGEM

## POSICIONANDO O PROJECTOR E O ECRÃ

Posicione o projector perpendicular ao ecrã com as patas planas e em nível para obter óptima qualidade de imagens. Mova o projector para a frente ou para trás caso as extremidades da imagem estão deformadas.

- A lente do projector deve estar focalizada ao centro do ecrã. Se o centro da lente não está perpendicular ao ecrã a imagem ficará deformada, o que dificulta a sua visualização.
- Posicione o ecrã de forma que não fique exposta directamente à luz solar ou à luz da sala. A incidência directa de luz sobre o ecrã enfraquece as suas cores e dificulta a visualização das imagens. Feche as cortinas e escureça as luzes quando instalar o ecrã em uma sala ensolarada ou iluminada.
- Não deve ser utilizado ecrã polarizado com este projector.
- Instale o projector a uma distância adequada do ecrã para obter o tamanho de imagem desejado (consulte a tabela abaixo).
- Para aplicações mais especializadas, a Philips possui lentes panorâmicas e de telefotos opcionais. Consulte o seu revendedor autorizado de Projectores LCD da Philips na sua localidade para obter mais detalhes relativos às lentes opcionais.

### Modo Normal (4:3)

Tamanho da imagem (diag.)		Distância da projeção				Distância da lente centrar na base da imagem	
		Zoom Máximo		Zoom Mínimo			
mtrs	inch	mtrs	inch	mtrs	inch	cm	inch
1,02	40	1,40	55	1,90	75	3,10	1,22
1,52	60	2,20	87	2,90	114	4,60	1,81
1,83	72	2,60	102	3,40	134	5,50	2,17
2,13	84	3,10	122	4,00	157	6,40	2,52
2,54	100	3,70	146	4,90	193	7,60	2,99
3,81	150	5,60	220	7,20	283	11,40	4,49
5,08	200	7,40	291	9,80	386	15,20	5,98
7,62	300	11,00	433	14,30	563	22,90	9,02

### Modo de ecrã panorâmico (16:9)

Tamanho da imagem (diag.)		Distância da projeção				Distância da lente centrar na base da imagem	
		Zoom Máximo		Zoom Mínimo			
mtrs	inch	mtrs	inch	mtrs	inch	cm	inch
1,02	40	1,50	59	2,00	79	-5,00	-1,97
1,52	60	2,40	94	3,10	122	-7,50	-2,95
1,83	72	2,80	110	3,70	146	-9,00	-3,54
2,13	84	3,30	130	4,30	169	-10,50	-4,13
2,34	92	3,70	146	4,80	189	-11,50	-4,53
2,54	100	4,00	157	5,20	205	-12,50	-4,92
2,69	106	4,30	169	5,60	220	-13,20	-5,20
3,38	133	5,40	213	7,00	276	-16,60	-6,54
3,81	150	6,10	240	7,90	311	-18,70	-7,36
5,08	200	8,10	319	10,50	413	-24,90	-9,80
7,62	300	12,0	472	15,60	614	-37,40	-14,72

### Notas:

- Tolerância de  $\pm 3\%$  dos valores acima mencionados.
- Valores com um sinal de menos (-) indicam a distância do foco da lente na base do ecrã.

## CORRENTE DE ALIMENTAÇÃO

1. Insira a fixa do cabo de alimentação na tomada de alimentação do projector e a seguir ligue-o à tomada de parede.

### Nota:

O indicador da Potência tornar-se-á vermelho, indicando que o projector está ligado no modo de espera (Standby).

2. Remova a tampa da lente.
3. Carregue na tecla Power ON.
  - O indicador de Potência torna-se verde, e a luz verde a piscar do Indicador da Lâmpada indica que a lâmpada está a aquecer-se. Aguarde até que o indicador deixe de piscar antes de operar o projector. A imagem exibida é o ecrã de inicialização da Philips (pré-definido).
  - Se o aparelho é desligado e imediatamente depois ligado novamente, pode haver alguma demora até que a lâmpada se acenda.
  - Depois que desempacotar o projector e ligá-lo pela primeira vez, poder-se-á constatar um odor muito leve vindo da abertura de ventilação. Este odor desaparece com o uso.

Quando o aparelho está ligado, o indicador da lâmpada ilumina-se para indicar o estado da lâmpada.

**Verde:** A lâmpada está pronta.

**Verde piscando:** Aquecendo-se.

**Vermelha:** Substituir a lâmpada.

4. Para desligar a fonte de alimentação por completo, retire o cabo da tomada de parede.

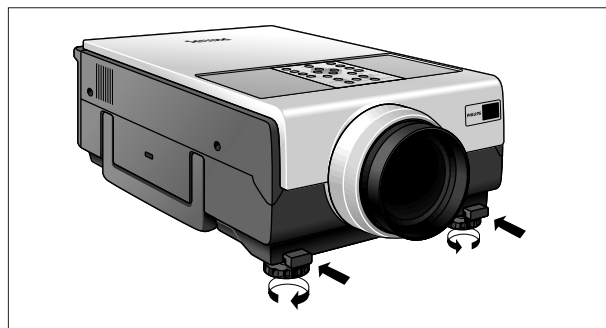
### Nota:

Antes de desligar o cabo de alimentação, esteja seguro de que a ventoinha parou por completo (cerca de 2 minutos depois que o projector é desligado).

## AJUSTANDO OS ÂNGULOS VERTICAL E HORIZONTAL DO PROJECTOR

### Utilizando as patas de ajuste

- Pressione na patas de ajuste.
- Ajuste a altura do projector e retire as suas mãos das patas de ajuste.
- Gire as patas para obter ajustes precisos.



- O projector é ajustável até cerca de 5° da posição standard.
- Quando a altura do projector está ajustada, a imagem pode apresentar-se deformada (ângulos da imagem), dependendo da posição relativas do projector e do ecrã. (Consulte 'Ajustes da Lente')



Imagem trapezoidal

### AVISO!

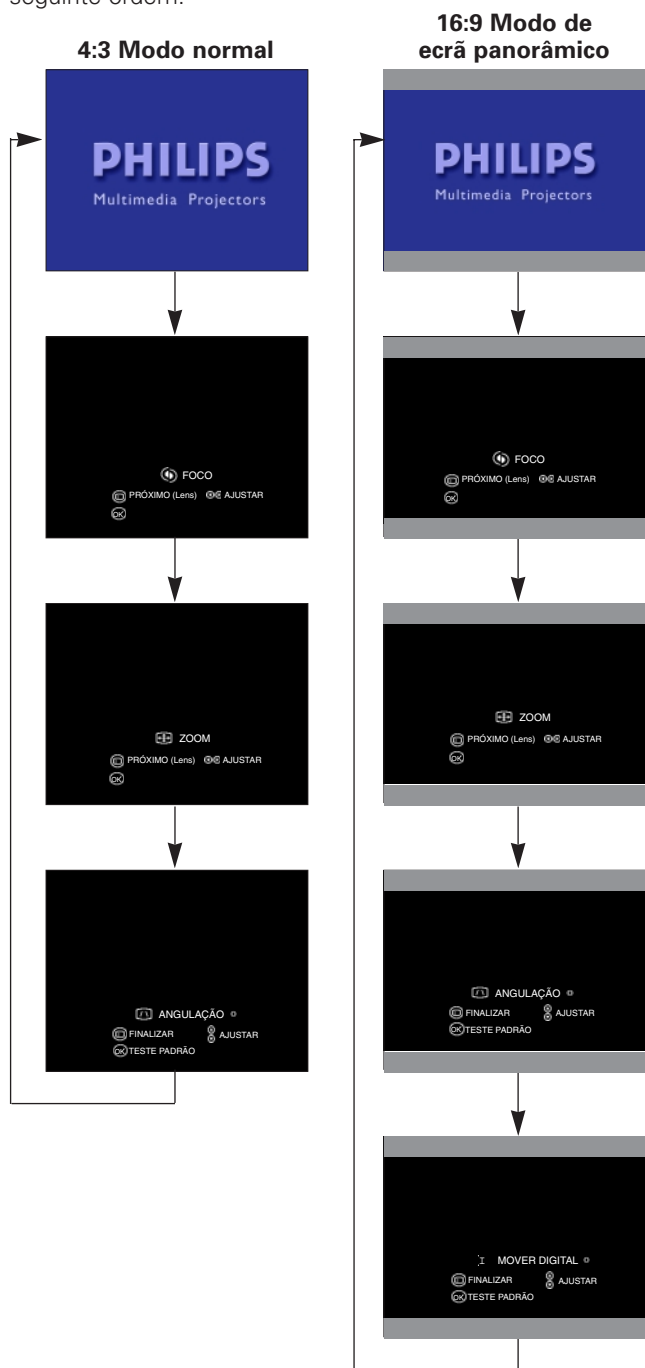
- Não faça pressão nas patas de ajuste quando estas estão estendidas, a menos que segure o projector firmemente.
- Não pegue pela lente quando elevar ou baixar o projector.
- Ao baixar o projector, esteja seguro de não prender os seus dedos entre as patas de ajuste e o projector.

# 6. MONTAGEM

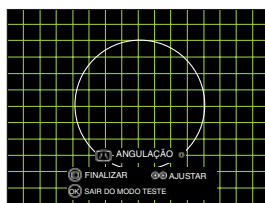
## AJUSTES DALENTE

### Foco, Zoom, correcção de Ângulo Digital e Deslocar Imagem Digital (consultar "Deslocar Imagem Digital")

1. Carregue na tecla Lente para seleccionar o modo.
  - Cada vez que carregar na tecla Lente o ecrã altera-se na seguinte ordem.



2. Carregue na tecla OK para visualizar o padrão de teste.



3. Carregue na tecla <math>\leftarrow</math>, <math>\rightarrow</math>, <math>\triangle</math> ou <math>\nabla</math> para fazer os ajustes.
4. Carregue na tecla Lente até que apareça o ecrã normal.

### Deslocar Imagem Digital (modo 16:9)

Quando uma imagem WIDE ou NORMAL (WIDE) é projectada, esta função pode ser usada para alterar a imagem para cima ou para baixo.

1. Carregue em Lente para seleccionar "MOVER DIGITAL".
2. Carregue em OK para exibir o padrão de teste.
3. Carregue em <math>\leftarrow</math>, <math>\rightarrow</math>, <math>\triangle</math> ou <math>\nabla</math> para efectuar os ajustes.
4. Carregue em Lente até aparecer o ecrã normal.

#### Nota:

Esta função apenas funciona nos modos de exibição de imagens WIDE e NORMAL (WIDE) durante a entrada de sinal de vídeo ou de DTV. (Consulte a página 24 para mais detalhes.) O ecrã de Deslocar Imagem Digital não é exibido quando projectar imagens diferentes de WIDE ou NORMAL (WIDE).

#### Notas:

- A Visualização no Ecrã desaparece automaticamente quando não houver alterações por um período de 30 segundos.
- A linhas rectas e as extremidades da imagem exibida podem se apresentar denteadas quando se ajusta o ângulo (Keystone).
- Nunca toque na lente quando ajustar o foco ou o zoom.

#### AVISO!

Quando todos os ajustes desejados foram efectuados, desligue o projector antes de fazer qualquer outra ligação (consulte a secção "Instalação").

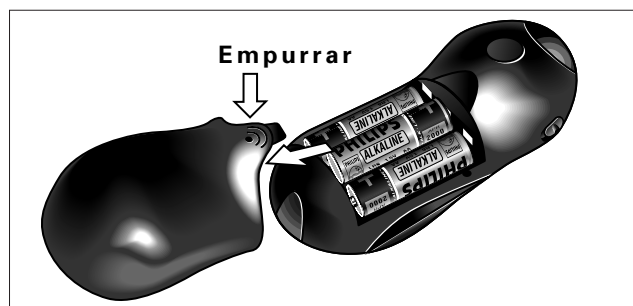
## MOVENDO O PROJECTOR

1. Carregue na tecla Standby/OFF para desligar o projector. O indicador do modo de espera tornar-se-á vermelho.
2. Aguarde até que o ventilador pare (cerca de 2 minutos depois que o projector é desligado) e desligue o cabo de alimentação e os demais cabos de conexão.
3. Ao mover o projector reponha a tampa da lente para impedir a entrada de poeiras, sujeiras ou outra contaminação que possa prejudicar ou danificar a parte frontal da lente do projector.
4. Ao transportar o projector segure-o sempre pelo manípulo na parte lateral.

#### AVISO!

Nunca erga ou mova o projector agarrando-o pela lente ou pela respectiva tampa pois isto pode danificar a lente.

## INSERINDO AS PILHAS NO TELECOMANDO



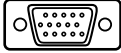
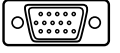














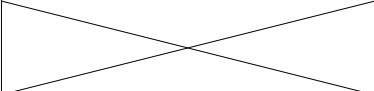

1. Remova a tampa do compartimento das pilhas fazendo alguma pressão para baixo na direcção da seta.
2. Insira três pilhas tipo AA para telecomando, assegurando-se de que as suas polaridades correspondem com as indicações (+) e (-) no interior do compartimento das pilhas.
3. Insira as abas laterais da tampa do compartimento das pilhas e prima a tampa correctamente ao seu lugar.

#### AVISO!

Nunca misture pilhas velhas com novas (não misture pilhas alcalinas com as de manganés).

### CABOS E ADAPTADOR DE VÍDEO/COMPUTADOR

Estes acessórios são fornecidos para conectar o projector a equipamentos de AV/Computador. Os números da coluna à esquerda correspondem aos números dos diagramas de conexão nas páginas seguintes.

No.	CABO/ADAPTADOR	PORTA	
		Lado do projector	Lado do computer/produto AV
1	Cabo computador VGA	Mini D-Sub 15P (macho) 	Mini D-Sub 15P (macho) 
2	Cabo Vídeo/Áudio estéreo RCA	RCA pin (macho) x 3 	RCA pin (macho) x 3 
3	Cabo computador Áudio	mini fixa de estéreo de 3.5 mm 	mini fixa de estéreo de 3.5 mm 
4	Adaptador Scart/RCA-AV		
5	Cabo S-Vídeo	Mini Din 4P (macho) 	Mini Din 4P (macho) 
6	Adaptadores BNC-RCA (3x)	 →  x 3	←  x 3 
7	Cabo do rato mini Din 8P para RS-232C	Mini Din 8P (macho) 	Mini D-Sub 9P (macho) 
8	Receptor de mouse USB		USB connector 4P (fêmea) 

**Cabo opcional:** – cabo de Computador D-sub de 15 pinos para conectores de BNC de 5 pinos tipo nr. (LCA5311: 8670 953 1109)

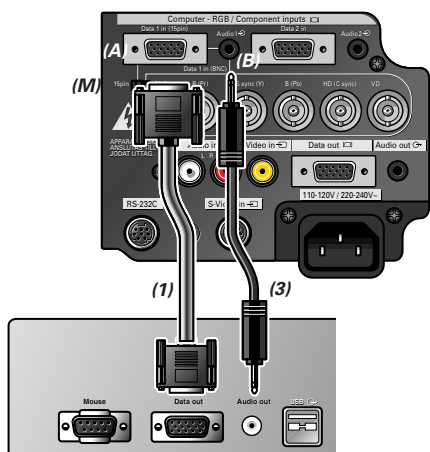


## CONECTANDO A UM COMPUTADOR

### Generalidades

- A entrada de dados (Data 1 e 2) é adequada para os computadores Appel Macintosh (Power Book e Power Mac) como também para computadores compatíveis com IBM.
- A saída de dados de PCs compatíveis com IBM pode ser ligada directamente ao projector utilizando-se cabo computador VGA.
- Os computadores Apple Macintosh podem necessitar de uma fixa de conversão (opcional) para o cabo de dados standard.
- Os números entre parênteses **(1)** correspondem aos números do diagrama na página 11. Os caracteres entre parênteses **(A)** correspondem aos caracteres da **fig. 3** na página 4.
- **AVISO:** Sempre desligue o projector e o computador antes de fazer qualquer ligação!  
Ligue sempre primeiramente o projector depois de fazer todas as ligações. O computador deve sempre ser ligado por último.

**Para conectar um computador IBM ou Macintosh utilize sempre conector de entrada de 15 pinos standard (Data 1 e Data 2)**



**Para conectar este projector a um computador, seleccione 'Computer-RGB' para obter 'Tipo de Sinal' no menu de Imagem GUI. (Consulte a página 20)**

1. Para utilizar o conector de 15-pinos Standard encaixe o conector BNC de 15 pinos **(M)**, situado nos terminais traseiros, na posição de 15 pinos.
2. Ligue uma das extremidades do cabo do computador **(1)** (fornecido) às portas de Input Data 1 **(A)** ou 2 de Computer-RGB do projector.
3. Ligue a outra extremidade à porta de saída do Monitor no computador. Fixe os conectores apertando os parafusos de orelhas.
4. Para utilizar o sistema de áudio incorporado, ligue uma das extremidades do cabo de áudio **(3)** do computador (fornecido) ao terminal de AUDIO Input 1 **(B)** ou 2 de áudio do projector.
5. Ligue a outra extremidade ao terminal de Áudio Output do computador.

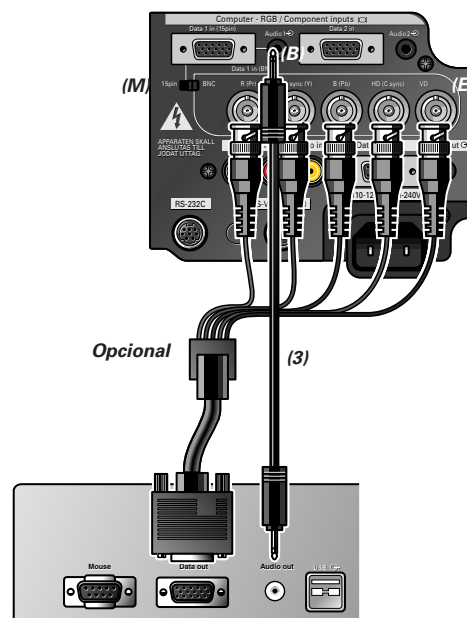
### Notas:

- Pode ser necessário um adaptador de Macintosh para utilização com alguns tipos de computadores Macintosh. Contacte o seu revendedor autorizado de projectores LCD da Philips mais próximo ou o Serviço de Assistência Técnica.
- Áudio Input 1 liga-se à porta de entrada de Data 1, Audio Input 2 liga-se à porta de entrada Data 2.
- Pode ser necessário uma mini fixa de 3.5 mm para o adaptador de cabo de áudio RCA.
- Ao conectar o projector a um computador compatível diferente de um PC IBM (VGA/SVGA/XGA/SXGA/UXGA) ou Macintosh (p.ex. Estação de Trabalho), pode ser necessário a utilização de um cabo em separado. Contacte o seu revendedor para obter mais informações.
- A conexão de computadores diferentes dos tipos indicados podem resultar em dano ao projector, ao computador, ou a ambos.

**Função "Plug and Play" (quando conectado a um terminal de 15 pinos)**

- Este projector é compatível com os padrões da VESA DDC 1/DDC 2B. O projector e um computador compatível VESA DDC sempre informam quais são os seus ajustes necessários, o que permite ajustes rápidos e fáceis.
- Antes de utilizar a função "Plug and Play", esteja seguro de ligar primeiramente o projector e por último o computador conectado.
- O DDC, a função de Plug and Play deste projector opera apenas quando utilizado juntamente com um computador compatível com VESA DDC.

**Para conectar a um monitor externo RGB ou outro computador compatível utilize conectores de BNC input (Data 1)**



**Para conectar este projector a um computador, seleccione 'Computer-RGB' para obter 'Tipo de Sinal' no menu de Imagem GUI. (Consulte a página 20)**

1. Para utilizar o conector de BNC 5 encaixe o conector BNC de 15 pinos **(M)** situado nos terminais traseiros, na posição de BNC.
2. Faça a ligação de cada um dos conectores BNC aos terminais correspondentes de Entrada 1 BNC **(E)** do projector.
3. Ligue os cabos R (Pr), sync. de G/G (Y), B (Pb), HD (C sync) e de VD aos terminais de entrada respectivos do projector, e conecte o monitor RGB **(opcional)** ao computador. Ou ligue um cabo BNC 5 **(opcional)** directamente dos terminais de entrada do projector ao computador.
4. Para utilizar o sistema áudio incorporado, ligue uma extremidade do cabo fornecido de áudio do computador **(3)** ao terminal de entrada ÁUDIO 1 **(B)** do projector.
5. Ligue a outra extremidade ao terminal de saída de Áudio ou no sistema de áudio externo.

### Notas:

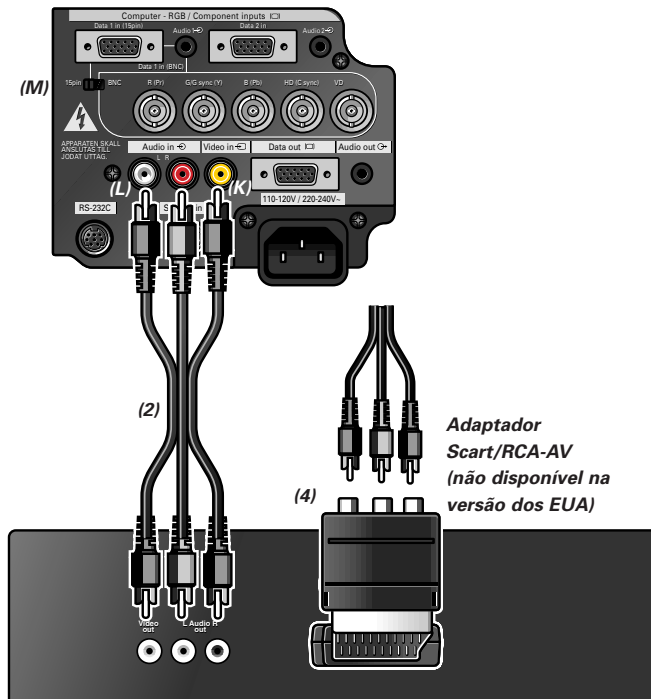
- Este projector utiliza uma entrada de computador BNC 5 para prevenir deterioração da qualidade da imagem.
- Pode ser necessário uma mini fixa de 3.5 mm para o adaptador de cabo de áudio RCA.
- Ao conectar o projector a um computador compatível diferente de um PC IBM (VGA/SVGA/XGA/SXGA/UXGA) ou Macintosh (p.ex. Estação de Trabalho), pode ser necessário a utilização de um cabo em separado. Contacte o seu revendedor para obter mais informações.
- A conexão de computadores diferentes dos tipos indicados podem resultar em dano ao projector, ao computador, ou a ambos.

### CONECTANDO AO APARELHO DE VÍDEO

#### Generalidades

- Os números entre parênteses **(1)** correspondem aos números do diagrama na página 11.
- Os caracteres entre parênteses **(A)** correspondem aos caracteres da **fig. 3** na página 4.
- **AVISO:** Como medida de protecção ao projector, e ao aparelho que está sendo conectado, sempre desligue o projector quando o conectar ao aparelho de vídeo.

#### Conectar um VCR, reproductor de disco laser ou outro aparelho audiovisual utilizando entrada de vídeo standard



1. Ligue os conector de RCA amarelos **(K)** ao terminal da Entrada de Vídeo amarelo, correspondente no projector, e o terminal de Saída Vídeo Input na fonte do vídeo.
2. Para utilizar o sistema de áudio incorporado, ligue os conectores de RCA vermelhos e brancos aos terminais de Entrada de ÁUDIO vermelhos e brancos, correspondentes no projector **(L)**, e os terminais de Saída de Áudio Output na fonte do vídeo.

#### Caso o seu aparelho de gravador de vídeo, de Disco Laser, câmara de vídeo ou TV seja equipado com um conector Scart:

1. Ligue o adaptador de Vídeo/Áudio Scart/RCA **(4)** (fornecido) ao conector Scart do aparelho VCR, de Disco Laser, câmara de vídeo ou TV.
2. Ligue o cabo de conexão de vídeo/áudio **(2)** (fornecido) ao adaptador e à entrada do Vídeo **(K)** e nas tomadas de Áudio L/R **(L)** do projector.

#### Caso o seu equipamento de Audiovisual seja equipado com um conector de S-Video:

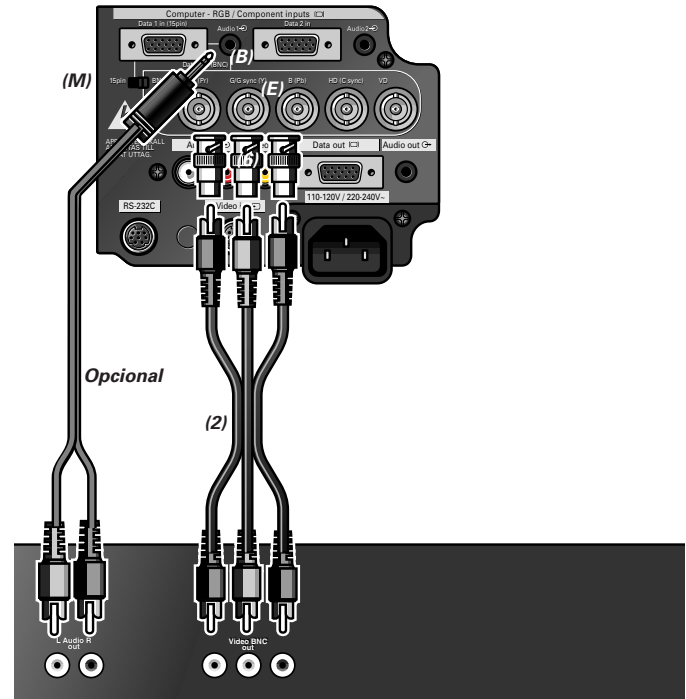
O terminal de Entrada de S-Video utiliza um sistema de sinal de vídeo no qual a imagem é isolada em sinais de cores e de luminância para obter uma imagem de alta qualidade.

1. Ligue o cabo de conexão de S-Video (fornecido) **(5)** ao equipamento de Audiovisual, e a ficha de S-Video na tomada **(I)** do projector.
2. Ligue um cabo de conexão de áudio **(opcional)** ou um cabo de conexão de vídeo/áudio **(2)** (fornecido) às tomadas de Áudio in L/R **(L)** no projector e às tomadas de Audio out L/R no equipamento de Audiovisual. Insira a ficha branca na tomada L e a ficha vermelha na tomada R.

#### Nota:

Se seu aparelho de vídeo não possuir um terminal de entrada de S-Video, utilize o terminal de entrada de Composite Vídeo.

#### Conectar DVD, DTV, ou outro equipamentos de vídeo utilizando entrada BNC 5



1. Para utilizar o conector BNC 5 encaixe o conector BNC de 15 pinos **(M)**, situado no terminal traseiro, na posição de BNC. Ligue cada um dos conectores BNC aos terminais correspondentes de Entrada BNC Input 1 **(E)** no projector. (São fornecidos adaptadores de BNC-RCA **(6)** para utilização com cabos tipo RCA e de fontes.)
2. Ligue a outra extremidade do cabo **(2)** aos terminais correspondentes do aparelho de DVD ou do decodificador de DTV.
3. Para utilizar o sistema de áudio incorporado ligue uma das extremidades do cabo de áudio do computador **(opcional)** ao terminal de ÁUDIO Input 1 **(B)** do projector. Ligue a outra extremidade ao terminal de AUDIO output na fonte do vídeo.

Quando conectar o projector a um aparelho de DVD, ou a um decodificador DTV, equipado com Componente de saída de vídeo, selecione "Componente" para obter "Tipo de Sinal" no menu de "Imagem" GUI (consulta a página 20).

#### Nota:

Ao conectar novamente a um computador, depois de utilizar "Componente", selecione "Comput.-RGB" para obter "Tipo de Sinal" no menu de "Imagem" GUI (consulte página 20).



# 7. INSTALAÇÃO Conectando equipamento de áudio/receptor de mouse do telecomando

## CONECTANDO EQUIPAMENTO DE ÁUDIO / RECEPTOR DE MOUSE DO TELECOMANDO

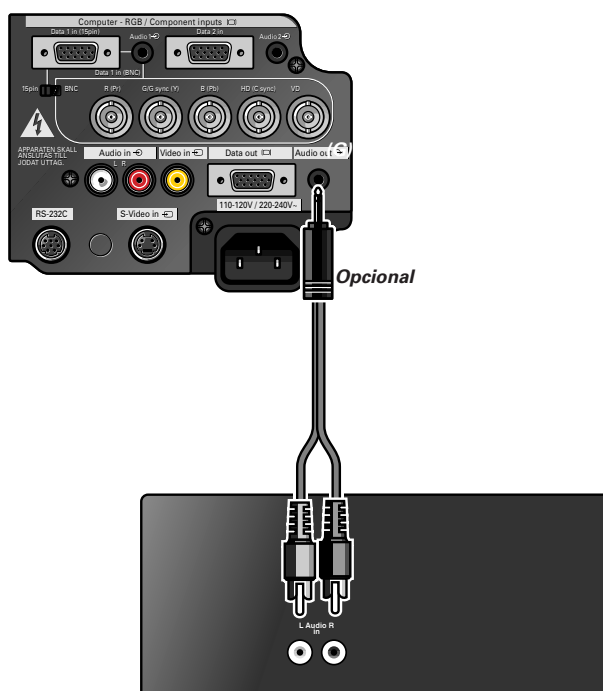
### Generalidades

- Os números entre parênteses **(1)** correspondem aos números do diagrama na página 11.
- Os caracteres entre parênteses **(A)** correspondem aos caracteres da **fig. 3** na página 4.

### CONECTANDO EQUIPAMENTO DE ÁUDIO

#### AVISO!

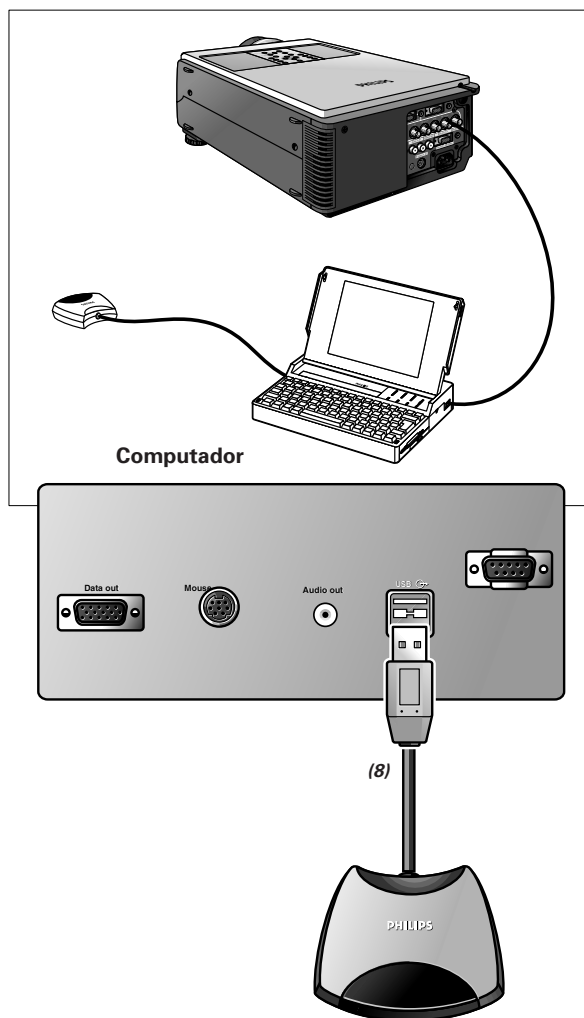
Desligue sempre o projector quando está conectando-o a componentes de áudio, como medida de protecção ao projector e aos componentes que está conectando. Ao utilizar componentes externos de áudios o volume pode ser ampliado para obter melhor qualidade de som.



- Ligue as fixas L/R de ÁUDIO IN de um amplificador ou sistema estéreo às tomadas de ÁUDIO OUT **(G)** do projector. Utilize para isso um cabo de conexão de áudio **(opcional)**.

### CONECTANDO RECEPTOR DE MOUSE DO TELECOMANDO

Quando a porta RS-232C do projector é conectada a um computador, com um cabo RS-232C (tipo cruzado, vendido em separado), o computador pode ser utilizado para controlar o projector e verificar o seu estado.



- Ligue o receptor de mouse USB (fornecido) ao terminal USB correspondente no PC.

#### AVISO!

- Requisitos mínimos de sistema para o receptor de mouse USB: Windows 98 e/ou Windows 2000 ou superior.

## PREPARATIVOS

### Ligar/desligar

1. Efectue todas as conexões necessárias antes de operar o aparelho. Ligue a fixa do cabo de alimentação à uma tomada de parede. O indicador de Potência torna-se vermelho e o projector entra no modo de espera.
2. Carregue em Power ON.  
O indicador de potência torna-se verde e a luz verde a piscar do indicador da lâmpada indica que a lâmpada está a se aquecer. Aguarde até que o indicador deixe de piscar antes de operar o projector.  
Se ligar e imediatamente depois desligar o aparelho, pode haver alguma demora até que a lâmpada acenda-se.

#### Notas:

- O indicador de Potência passa a piscar (vermelho) se a tampa do filtro no fundo do aparelho não está instalada com firmeza.
- Depois de desempacotar o projector e ligá-lo pela primeira vez, poder-se-á constatar um odor leve vindo das aberturas de ventilação. Este odor desaparece com o uso.

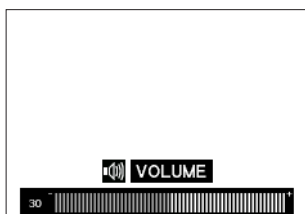
### Observações:

- 1) Quando o aparelho é ligado o indicador da lâmpada se ilumina indicando o estado da lâmpada  
**Verde:** A lâmpada está pronta.  
**Verde piscando:** Aquecendo-se.  
**Vermelho:** Substituir a lâmpada.
- 2) Assim que as imagens são exibidas o indicador de aquecimento irá indicar "Aquecendo, aguarde".
3. Carregue na tecla de Input do modo desejado. Data 1, Data 2, Vídeo.  
Carregue na tecla da Entrada do telecomando para seleccionar o modo de Entrada desejado (Data 1, Data 2, Vídeo). Carregue novamente na tecla da Entrada para mudar de modo. Exemplo:



- Quando nenhum sinal está sendo recebido aparece o aviso "SEM SINAL". Quando um sinal está sendo recebido, que não está pré-definido no projector, aparece o aviso "INDEFINIDO".

4. Carregue a tecla de Volume para ajustar o volume. (apenas no teclado)



5. Carregue na tecla A/V Mute para desactivar temporariamente o som e a imagem.



Carregue novamente em A/V Mute para activar o som e as imagens.

6. Carregue em Standby/OFF para desligar o projector.

#### Notas:

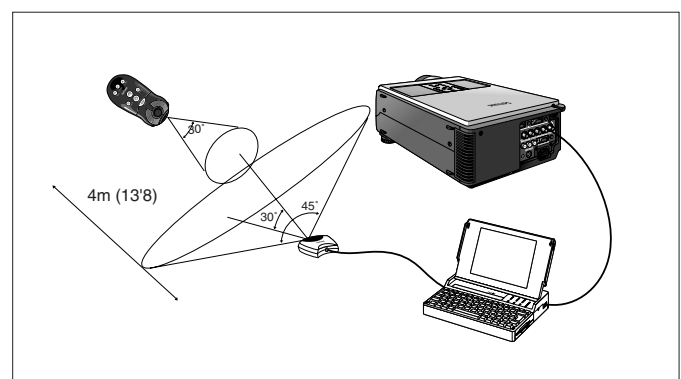
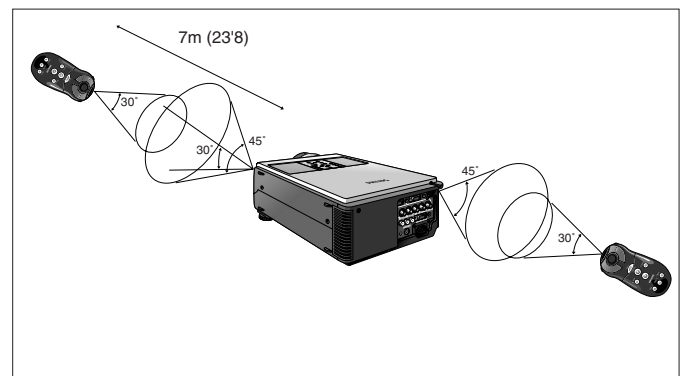
- Aguarde até que o ventilador pare (cerca de 2 minutos depois que o projector foi desligado) antes de desligar o cabo de alimentação.
- Pode-se ligar novamente o aparelho carregando em Power ON. Os indicadores de Potência e da lâmpada tornam-se verde claro quando o aparelho está ligado.

## UTILIZANDO O TELECOMANDO

### (fig. 2)

O telecomando possui as seguintes funções:

- Controlo do projector
- Mouse remoto
- Mova o interruptor Power ON/OFF do telecomando para a posição ON para ligar o projector e o telecomando.
- O telecomando pode ser utilizado para controlar o projector nos modos mostrados abaixo.
- O receptor de mouse remoto USB pode ser utilizado com o telecomando para controlar as funções do mouse de um computador conectado nos modos mostrados abaixo.



Utilizando o telecomando numa sala escura

- Carregue na tecla LUZ INTERIOR e as teclas iluminar-se-ão.

#### Notas:

- Esteja seguro de que o receptor do mouse remoto (fornecido) está conectado ao seu computador.
- O mouse remoto pode não operar correctamente se a porta serial do computador não está instalada de acordo. Consulte o manual de operação do computador para obter informações para definir/instalar a operação do mouse.
- Para os sistemas de mouse de botão único, utilize o botão de clicar ESQUERDO ou DIREITO.

## INTERFACE GRÁFICO DE UTILIZADOR

### Utilizando o ecrã do Menu GUI (Interface Gráfico de Utilizador).

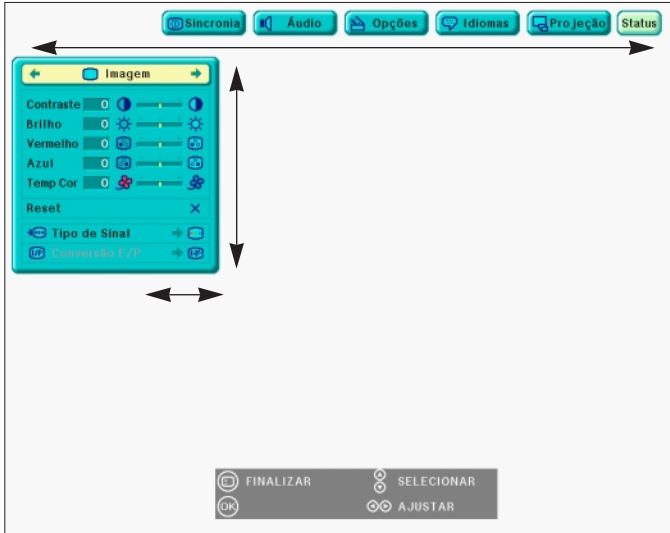
Este projector possui dois ecrãs de menu (Dados/Vídeo), que lhe permite ajustar a imagem e várias definições de projecção. Os ecrãs do menu podem ser operados através do projector ou do telecomando com as seguintes teclas.

#### Nota:

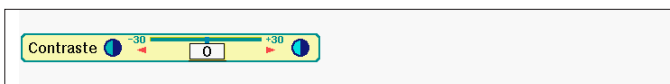
TA Visualização no Ecrã desaparece automaticamente quando não houver alterações por um período de 30 segundos.

### CONTROLO DO MENU DATA MODE

1. Carregue em Menu para visualizar a barra do menu Data Mode.



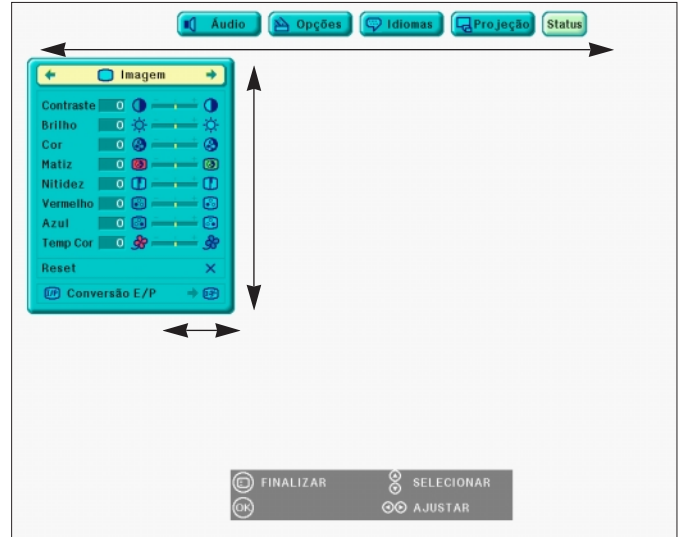
2. Carregue em < / > para seleccionar o menu de ajuste na barra do menu.
3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar um item de ajuste específico.
4. Para visualizar um único item de ajuste, carregue em OK depois de seleccionar o item desejado.
  - Apenas a barra do menu e o item de ajuste seleccionado aparecem no ecrã.



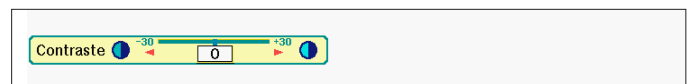
5. Carregue em < / > para ajustar o item.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

### CONTROLO DO MENU VÍDEO MODE

1. Carregue em Menu para visualizar a barra de menu Video Mode.



2. Carregue em < / > para seleccionar o menu de ajuste na barra do menu.
3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar um item de ajuste específico.
4. Para visualizar um único item de ajuste, carregue em OK depois de seleccionar o item.
  - Apenas a barra do menu e o item de ajuste seleccionado aparecem no ecrã.



5. Carregue em < / > para ajustar o item.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

### SELECÇÃO DO IDIOMA

Inglês é o idioma pré-definido para a Visualização no ecrã. Estão disponíveis os seguintes idiomas: Inglês, Alemão, Espanhol, Holandês, Francês, Italiano, Sueco ou Português.



1. Carregue em Menu.
  - A barra do menu aparece no ecrã.
2. Carregue em < / > para seleccionar "Idiomas".
3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar o idioma desejado.
4. Carregue em OK para guardar a definição. A visualização no ecrã está agora programada para utilizar o idioma que seleccionou.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

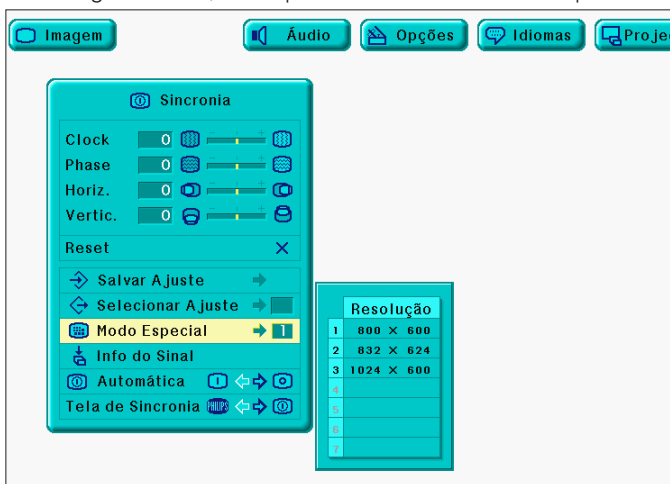
**CONTROLO DA IMAGEM**

- A imagem do projector é pré-definido na fábrica segundo as especificações standards. Contudo a imagem pode ser ajustada às suas preferências pessoais utilizando-se as aplicações de AJUSTE de Dados ou Vídeo.
- O projector irá guardar os últimos ajustes de definições utilizados para todas as suas aplicações. Desse modo, quando mudar de uma aplicação para outra as definições das aplicações serão guardadas, e canceladas as que foram alteradas.
- Quando o projector for desligado e ligado novamente os valores da fonte seleccionada serão recuperados.
- Os três modos de memorização lhe permitem ajustar e guardar três definições de aplicações (consulte 'Preferências Pessoais').

**SINAL DE ENTRADA DO MODO DE DADOS****Seleção de Entrada do modo de Dados**

De modo geral é detectado o tipo de sinal de Entrada e o modo de resolução correcto é seleccionado automaticamente. Contudo, para alguns sinais, como o de "Modos Especiais" no ecrã do menu "Sync Fina", pode necessitar alguma alteração para ajustar-se ao modo de visualização do computador.

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Sincronia".
3. Carregue em △ / ▽ to para seleccionar "Modo Especial".



4. Carregue em OK para activar os "Modo Especial".
5. Carregue em ▽ para seleccionar o modo de resolução adequado.
6. Carregue em OK para guardar a definição.
7. Carregue em Menu para sair do GUI.

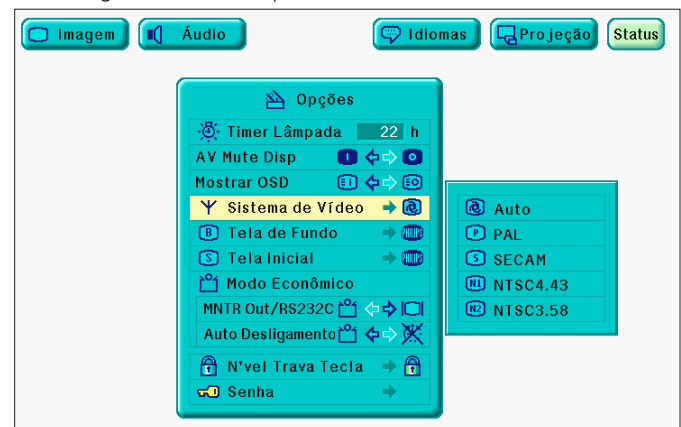
**Notas:**

- Evite a visualização de definições de computador que repitam todas as linhas (faixas horizontais). (Pode ocorrer cintilações, tornando difícil a visualização da imagem).
- Quando introduzir sinais de DTV 480P seleccione "480P" no passo 4 acima mencionado.

**SINAL DE ENTRADA DO MODO DE VÍDEO****Seleção do sistema do Modo de vídeo**

The video input system mode is preset to "Auto"; however, it can be changed to a specific system mode, if the selected system mode is not compatible with the connected audiovisual equipment.

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Opções".
3. Carregue em △ / ▽ para seleccionar "Sistema de Vídeo".



4. Carregue em OK para activar os "Sistema de Vídeo".
5. Carregue em ▽ para seleccionar o modo do sistema de vídeo desejado.
6. Carregue em OK para guardar a definição.
7. Carregue em Menu para sair do GUI.

### VISUALIZAÇÃO DO MODO DE DADOS

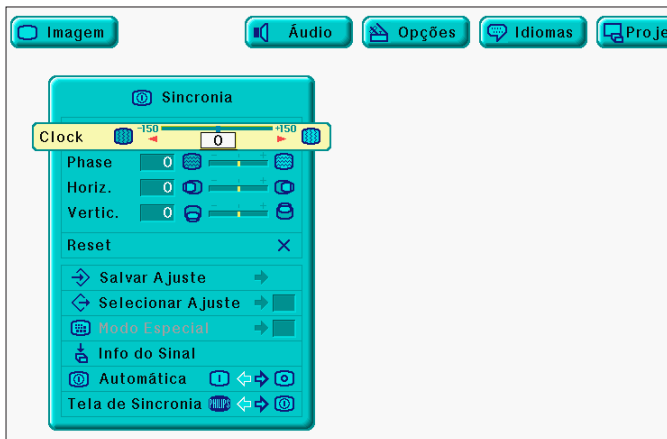
#### Ajustes de Sincronia da Visualização de Dados

Quando a visualização das definições de computador contém muitos detalhes (inclinações, faixas verticais, etc.), pode ocorrer interferências entre os pontos de LCD, causando cintilações, faixas verticais ou irregularidades de contraste em algumas partes do ecrã. Caso isto ocorrer, ajuste "Clock", "Phase", "Horiz." e "Vertic." para obter uma excelente qualidade de imagem do computador (Ajuste de Sincronia).

1. Selecione o modo de Entrada do computador desejado carregando em Dados 1 ou Dados 2 no teclado do projector ou alternando o interruptor de Entrada no telecomando.
2. Carregue em Menu. Aparece a Barra do menu e "Imagem" no ecrã do menu. O guia de operação GUI também é mostrado.



3. Carregue em < / > para seleccionar "Sincronia".
4. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar um item de ajuste específico.



5. Carregue em < / > para mover a marca "I" do item de ajuste seleccionado para a definição desejada.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

**Nota:**

Para reajustar todos os itens de ajuste seleccione "Reset" no ecrã de menu de "Sincronia" e carregue em OK.

#### Descrição dos itens de ajustes

Item seleccionado	Descrição
Relógio	Ajusta o ruído vertical
Fase	Ajusta o ruído horizontal (semelhante a localizar em VCR)
H-Pos	Centraliza a imagem no ecrã movendo-a à esquerda ou à direita
V-Pos	Centraliza a imagem no ecrã movendo-a para baixo e para cima

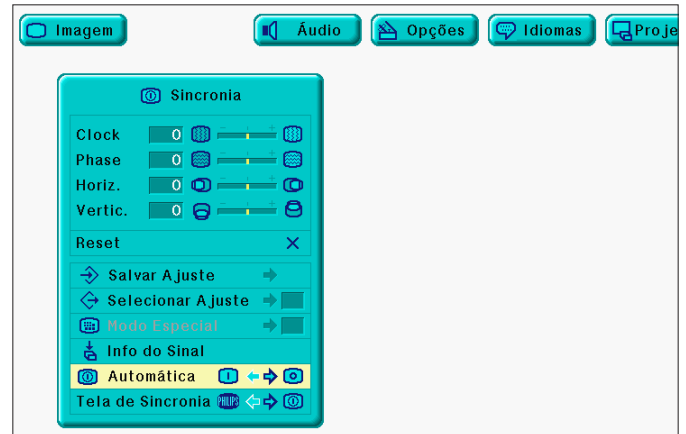
#### Ajuste de Automática

- Para ajustar automaticamente uma imagem de computador.
- Ajuste de Automática pode ser feito manualmente carregando em AUTO SYNC, ou automaticamente colocando "Automática" em "ON" no menu de GUI do projector.

Quando "Automática" está em "ON":

- O ajuste de sync é feito automaticamente toda vez que o projector é ligado, desde que conectado a um computador ou a selecção de Entrada for alterada.
- O ajuste de Sincronia pré-ajustado é anulado quando a definição do projector for alterada.

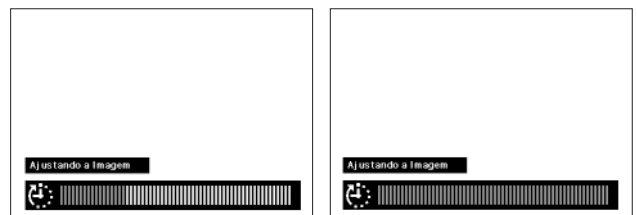
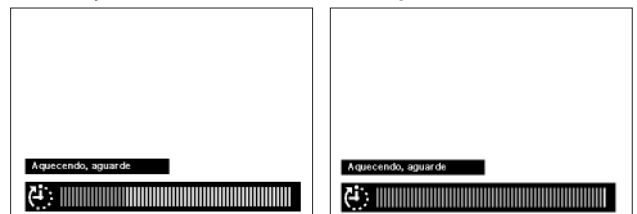
1. Carregue em Menu.
2. Carregue em < / > para seleccionar "Sincronia".
3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar "Automática".



4. Carregue em < / > para seleccionar "ON".
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

- Podem ser feitos ajustes automáticos carregando em AUTO SYNC.
- Quando não for possível obter imagens perfeitas com o ajuste Sincronia utilize os ajustes manuais. (Consulte "Ajustes de Sincronia da Visualização de Dados").

Durante o ajuste "Sincronia" a Visualização no ecrã se altera:



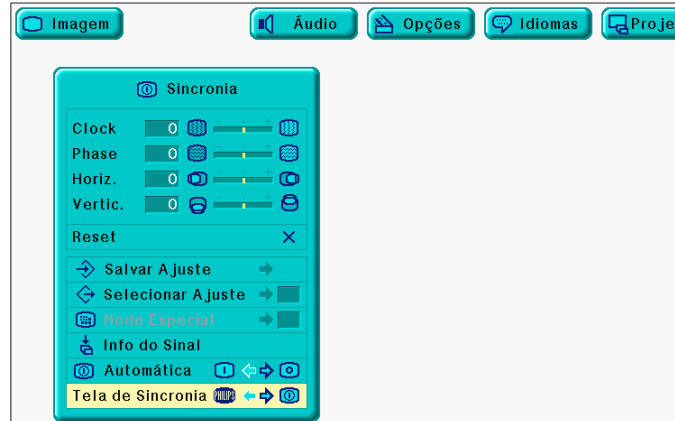
**Nota:**



Dependendo da imagem do computador conectado ao projector pode haver alguma demora para completar-se o Ajuste de "Sincronia".

**Função de Visualização de “Sincronia”**

Normalmente a imagem não é sobreposta durante o ajuste de “Sincronia”. Contudo, pode optar por sobrepor uma imagem de fundo durante o ajuste de “Sincronia”.

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em < / > para seleccionar “Sincronia”
3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar “Tele de Sincronia” .



4. Carregue em < / > para seleccionar ‘’ para sobrepor uma imagem de fundo, ou ‘’ para remover a imagem de fundo durante os ajustes de “Sincronia”.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

**VISUALIZAÇÃO DO MODO DE DADOS / VÍDEO****Ajustes da imagem**

Para entrar o sinal de vídeo podem ser feitos os seguintes ajustes:

- **Contraste** - ajusta a intensidade de contraste integral;
- **Brilho** - ajusta o brilho da imagem;
- **Cor** - ajusta a saturação das cores da imagem projectada;
- **Matiz** - para tons mais violáceo/esverdeado (apenas NTSC);
- **Nitidez** - ajusta a nitidez da imagem integral;
- **Vermelho** - para imagens vermelhas vivas/fortes;
- **Azul** - para imagens azuis vivas/fortes;
- **Temperatura da cor** – ajusta a temperatura da cor da imagem projectada;
- **Reset** - todos os itens de ajuste de imagens retornam aos ajustes pré-definidos na fábrica;
- **Tipo de sinal** – permite seleccionar o tipo de sinal de entrada (Apenas no modo de Dados)
- **Conversão de I/P** – permite seleccionar uma visualização entrelaçada ou uma visualização progressiva de um sinal de vídeo

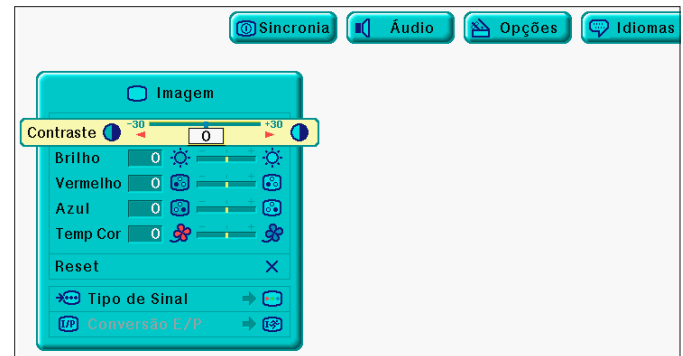
**Nota:**

“Cor”, “Matiz” e “Nitidez” não são mostrados no modo de Dados para a entrada de Computador/RGB.

1. Carregue em Menu.
  - Aparece a barra do menu “Imagem” no ecrã de menu. O guia de operação GUI também é mostrado.
2. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar um item de ajuste específico.



3. Carregue em < / > para mover a marca do item de ajuste seleccionado para a definição desejada.



4. Carregue em Menu para sair do GUI.

**Notas:**

- Para reajustar todos os itens de ajuste seleccione “Reset” no ecrã do menu de “Imagem” e carregue em OK.
- Os ajustes podem ser armazenados em separado nos modos de “Dados 1”, “Dados 2” e “Vídeo”.
- Para entrada de Componente em modo de Dados, dependendo do tipo de sinal recebido, a “Nitidez” poderá não ser ajustável.

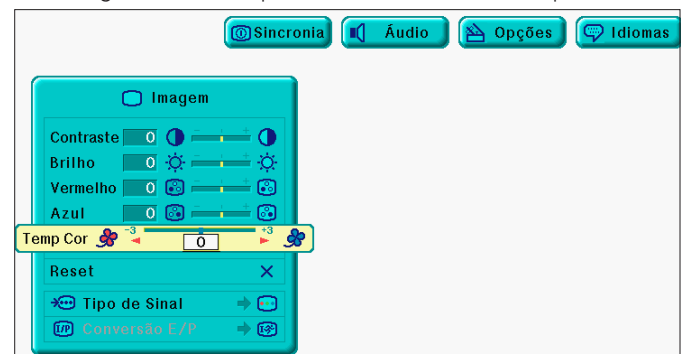
**Ajustes da Temperatura da cor**

Esta função pode ser usada para ajustar a temperatura da cor para se adequar ao tipo de entrada de imagem ao projector (Vídeo, imagem de computador, transmissão de TV, etc.) Diminua a temperatura da cor para criar imagens quentes, avermelhadas para tons naturais da pele. Aumente a temperatura da cor para criar imagens mais frias, azuladas para uma imagem mais brilhante.

**Descrição da Temperatura da Cor:**

- Diminua a temperatura da cor para obter imagens mais quentes, avermelhadas, incandescentes (Baixa temperatura de cor)
- Aumente a temperatura da cor para obter imagens mais frias, azuladas, fluorescentes (Alta temperatura de cor)

1. Carregue em Menu.
  - Barra do menu e o menu “Imagem” aparece no ecrã. A função do guia GUI também é exibida.
2. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar “CLR Temp”.



3. Carregue em < / > para mover a marca do item de ajuste seleccionado para o ajuste desejado.
4. Carregue em Menu para sair do GUI.



### Seleccionando o tipo de sinal

Esta função lhe permite seleccionar o tipo de sinal de entrada (Computador/RGB ou Componente) para as portas Data 1 ou 2.

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar 'Imagem'.
3. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar 'Tipo de Sinal', e depois carregue em ▶.

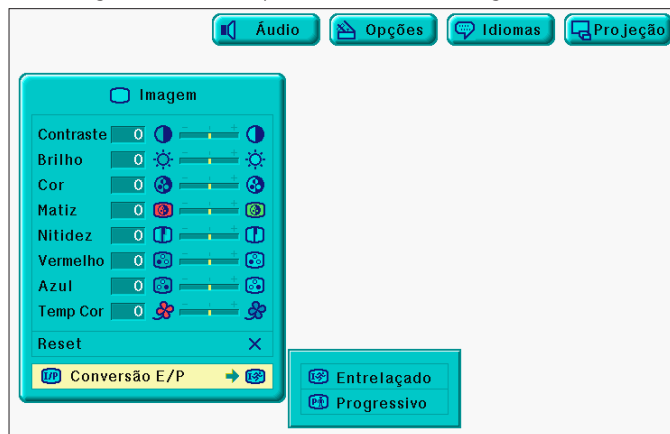


4. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar 'Comput.-RGB' ou 'Componente'.
5. Carregue em OK para guardar a definição.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

### Conversão de Entrelaçado (E)/ Progressivo (P)

Esta função lhe permite seleccionar uma visualização entrelaçado ou progressivo de um sinal de vídeo. A visualização **progressivo** projecta uma imagem de vídeo plana.

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar 'Imagem'.



3. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar "Conversão de E/P", e depois carregue em ▶.
4. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar "Entrelaçado" o "Progressivo".
5. Carregue em OK para guardar a definição.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

### Modo entrelaçado

O modo entrelaçado cria uma única imagem por meio da activação de varredura de linhas em dois campos. Utilize este modo quando projectar imagens de filmes.

### Modo progressivo

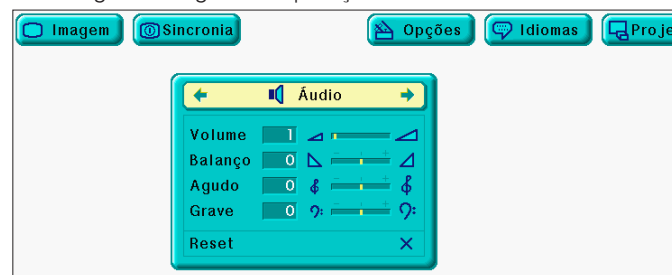
O modo progressivo cria uma única imagem que utiliza todas as linhas de varredura disponíveis. Utilize este modo quando projectar imagens estáticas para evitar cintilações e riscas, que resultam da fonte entrelaçada de imagens estáticas.

### CONTROLO DE ÁUDIO

Este componente de áudio do projector é pré-ajustado com as definições standards na fábrica. Entretanto pode ajustá-lo com as suas preferências pessoais executando os seguintes ajustes de definição de áudio.

- **Volume** – ajusta o nível do áudio;
- **Balanco** – ajusta o nível de áudio dos altifalantes da esquerda e da direita;
- **Agudo** – ajusta os tons altos;
- **Baixo** – ajusta os tons baixos;
- **Reset** – todos os itens de ajuste de áudio retornam às definições pré-definidas na fábrica.

1. Carregue em Menu. Aparece no ecrã a Barra do menu e "Imagem". O guia de operação GUI também é mostrado.



2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Áudio".
3. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar um item de ajuste específico.



4. Carregue em ◀ / ▶ para mover a marca do item de ajuste seleccionado para a definição desejada.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

### Notas:

- Para reajustar todos os itens de ajuste seleccione "Reset" no ecrã de menu "Áudio" e carregue em OK.
- O volume também pode ser ajustado com as teclas de Volume "-" e "+" do projector.

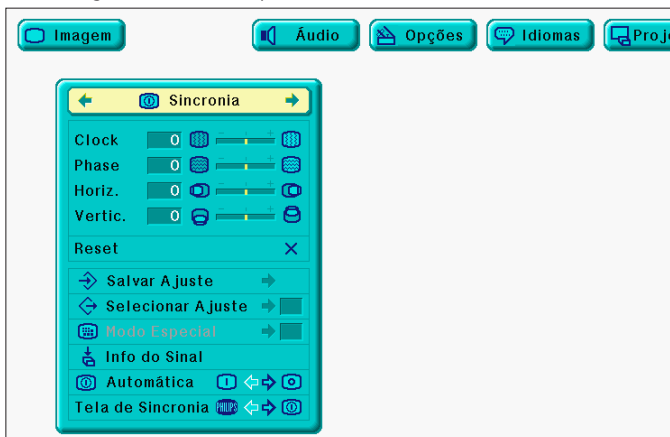


## PREFERÊNCIAS PESSOAIS

Este projector lhe permite guardar sete definições de ajuste para uso com vários computadores. Uma vez guardadas as definições podem ser seleccionadas facilmente quando conectar o computador ao projector.

### Guardar/Alterar a definição de ajuste

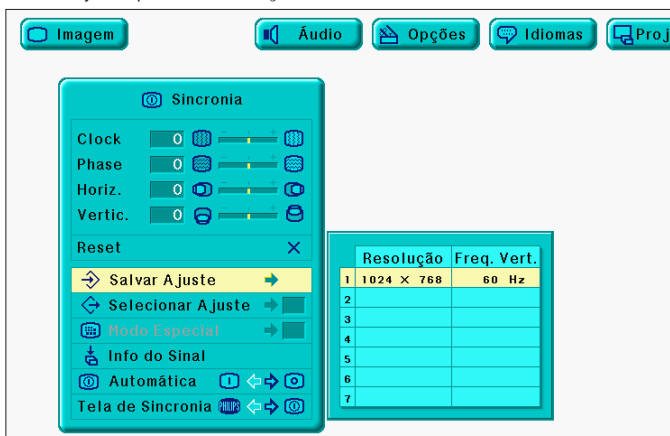
1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Sincronia".



3. Carregue em △ / ▽ para seleccionar "Salvar Ajuste" e depois carregue em OK.



4. Carregue em △ / ▽ para seleccionar o arquivo de memória desejado para a definição.



5. Carregue em OK para guardar a definição.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

### Seleccionando uma definição guardada

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Sincronia".
3. Carregue em △ / ▽ para seleccionar "Seleccionar Ajuste", e depois carregue em ▶.
4. Carregue em △ / ▽ para seleccionar a definição guardada que deseja.
5. Carregue em OK para seleccionar a definição.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

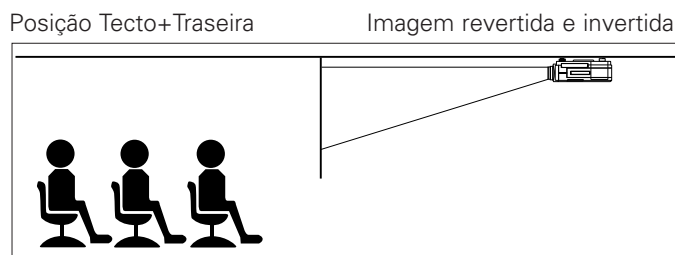
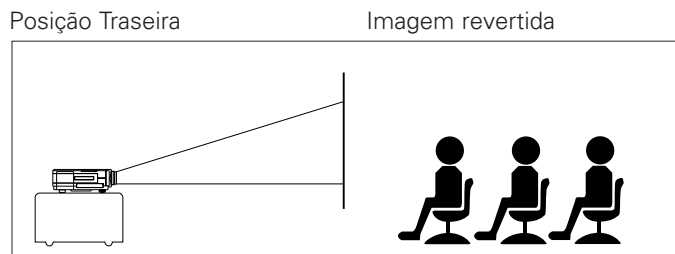
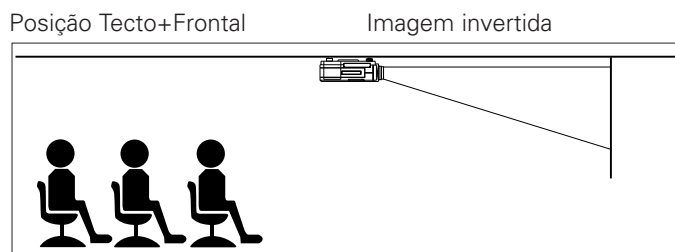
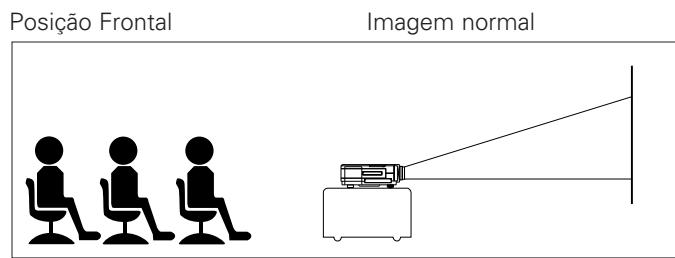
#### Notas:

- Não serão mostradas a resolução e a frequência se a posição da memória não foi ajustada.
- Ao seleccionar a definição de ajuste guardada com "Seleccionar Ajuste", o sistema de computador se ajustar à definição guardada.

# 9. OUTRAS DEFINIÇÕES

## FUNÇÃO DE IMAGENS REVERTIDA/INVERTIDA

Este projector é equipado com a função de imagens revertida/invertida que lhe permite reverter ou inverter a imagem projectada para várias aplicações.



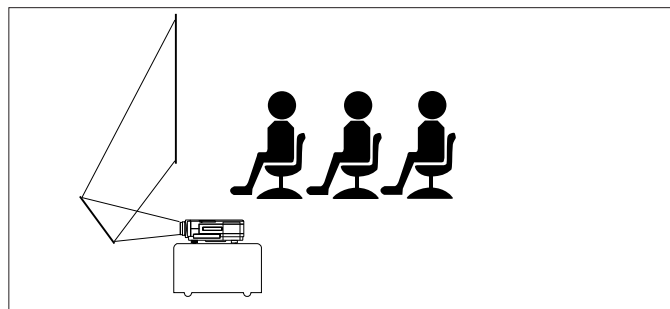
1. Carregue em Menu.
2. Carregue em < / > para seleccionar "Projeção."



3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar o modo de projeção desejado.
4. Carregue em OK para guardar a definição.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

## Projeção utilizando um espelho

- Coloque um espelho (tipo plano normal) na frente da lente.
- A imagem reflectida do espelho é projectada no ecrã.
- Pode-se obter uma óptima qualidade de imagem com o projector posicionado perpendicular ao ecrã com as patas planas e em nível.



### AVISO!

Ao utilizar um espelho assegure-se de posicionar com bastante cuidado o projector e o espelho, de modo que a luz não seja reflectida directamente nos olhos dos assistentes.

### Instalação no Tecto

- Recomenda-se o uso do suporte opcional de montagem em tecto para este tipo de instalação.
- Antes de montar o projector contacte o seu revendedor Autorizado de Projectores LCD mais próximo, ou o Serviço de Assistência Técnica, para adquirir o suporte indicado de montagem em tecto (vendido em separado).
- Quando o projector estiver na posição invertida utilize o canto superior do ecrã como a linha de base.
- Utilize o sistema de menu do projector para seleccionar o modo de projeção adequado.

## FUNÇÃO DE FIXAÇÃO DIGITAL (D-FREEZE)

### (apenas no teclado do projector)

Esta função lhe permite fixar imediatamente uma imagem que está sendo projectada. Isto é muito útil quando se quer fixar uma imagem de um computador, ou vídeo, permitindo-lhe dar explicações relativas à imagem aos assistentes. Também pode utilizar esta função para fixar uma imagem de um computador enquanto faz os preparativos para as próximas imagens a serem apresentadas.

1. Carregue em D-Freeze para fixar a imagem.
2. Carregue novamente em D-Freeze para voltar à imagem em movimento.

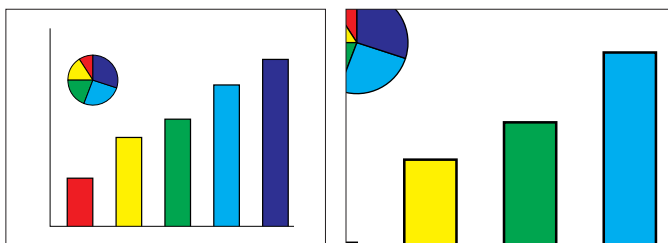


# 9. OUTRAS DEFINIÇÕES

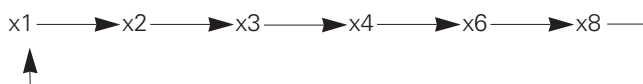
## AMPLIAÇÃO DA IMAGEM DIGITAL (D-ZOOM)

Esta função lhe permite aumentar uma parte específica de uma imagem. Isto é útil quando quer exibir detalhes de uma porção qualquer da imagem.

1. Carregue em D-Zoom. Cada vez que carregar na tecla D-Zoom a imagem será ampliada.
2. Quando a imagem está ampliada pode-se mover e explorar ao redor da imagem utilizando  $\Delta$ ,  $\nabla$ ,  $\leftarrow$  ou  $\rightarrow$ .



– Cada vez que carregar em D-Zoom a ampliação da imagem alterna-se como é mostrado abaixo.



- Se o sinal de Entrada é alterado durante a ampliação de imagem digital a imagem retorna à posição 1. O sinal de Entrada é alterado:
  - Quando é carregado nas teclas de Dados 1, Dados 2 ou Vídeo no projector, ou introduzido no telecomando,
  - quando o sinal de Entrada é interrompido, ou
  - quando a resolução de Entrada e a taxa de actualização são alteradas.

## CORRECÇÃO DO EFEITO DE VÍDEO DIGITAL (V-EFFECT)

(apenas no teclado do projector)

- V-Effect é uma função que permite melhorar a qualidade da imagem, proporcionando imagens excelentes ao clarear as porções mais escuras sem entretanto alterar o brilho das porções mais claras.
- Está disponível duas definições de V-Effect que permitem obter diferentes efeitos nas imagens projectadas e na iluminação da sala.
- Quando está assistindo à imagens com cenas escuras frequentes, como a um filme ou concerto, ou quando as estiver assistindo numa sala muito iluminada, com esta característica as cenas escuras tornam-se mais fáceis de ver e dá maior profundidade na imagem.

### Modos de V-Effect

Modo seleccionado	V-Effect
V-Effect desligado	Imagem standard sem correcção de Efeito de Vídeo.
V-Effect ligado	Dá maior profundidade às porções mais escuras das imagens.

- Carregue na tecla V-Effect. Cada vez que carregar em V-Effect os níveis do V-Effect alternam-se como mostrado abaixo.



## MODO DE VISUALIZAÇÃO DA IMAGEM (V-FORMAT)

(apenas no teclado do projector)

Esta função lhe permite modificar ou personalizar o modo de visualização da imagem para realçar a imagem apresentada. Dependendo do sinal de entrada, pode escolher entre imagem NORMAL, ADAPTADA AO ECRÃ, PONTO A PONTO, WIDE ou NORMAL (WIDE).

- Cada vez que carregar em V-Format o modo da imagem alterar-se-á como mostrado na página 24.

### Notas:

- O modo de “AJUSTAR À TELA” apenas é exibido quando foram introduzidos sinais de SXGA, que não se encontram incluídos na relação de orientação 4:3.
- O modo de DOT BY DOT exhibe imagens na sua resolução original e não se expande para ajustar-se à resolução de LCD.

## FUNÇÃO DE AV MUTE

Esta função pode ser utilizada para desactivar o som do projector (ou de um amplificador de som externo conectado) e para desactivar a imagem.


Carregue em A/V Mute.

- “AV Mute” é exibido no ecrã.





Carregue em A/V Mute novamente para voltar à imagem projectada originalmente.

## DESACTIVANDO A VISUALIZAÇÃO NO ECRÃ (OSD)

Pode ser desactivada a Visualização no ecrã (“AV Mute”) que aparece durante o ecrã escuro. Quando “AV Mute Disp” está activado em “” no menu de GUI, “AV Mute” não será mostrado durante a sua função.

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em  $\leftarrow$  /  $\rightarrow$  para seleccionar “Opções.”

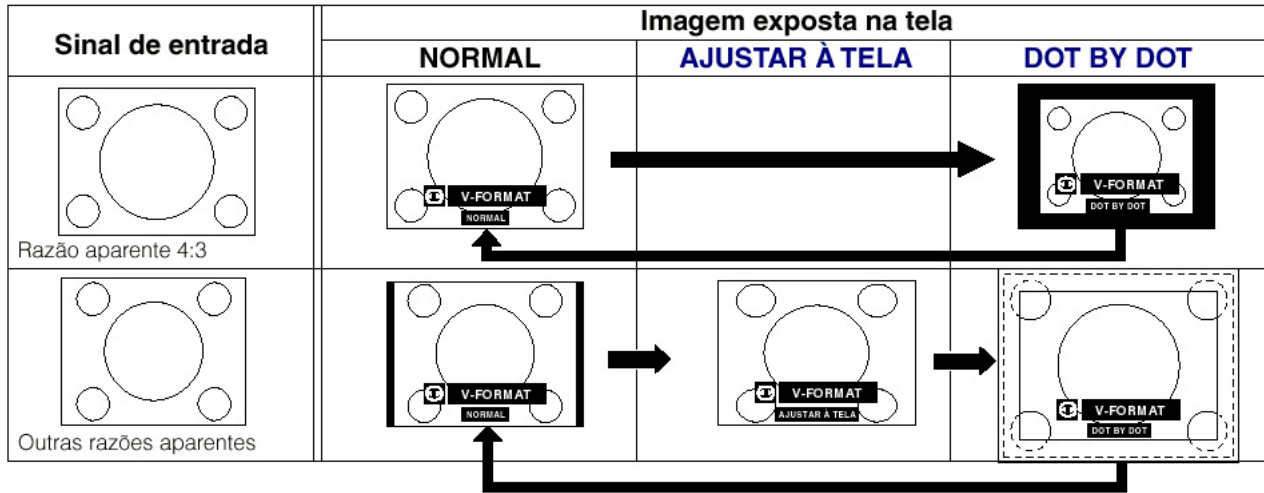


3. Carregue em  $\Delta$  /  $\nabla$  para seleccionar “AV Mute Disp”.
4. Carregue em  $\leftarrow$  /  $\rightarrow$  para seleccionar “” para activar ou “” para desactivar a função.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

# 9. OUTRAS DEFINIÇÕES

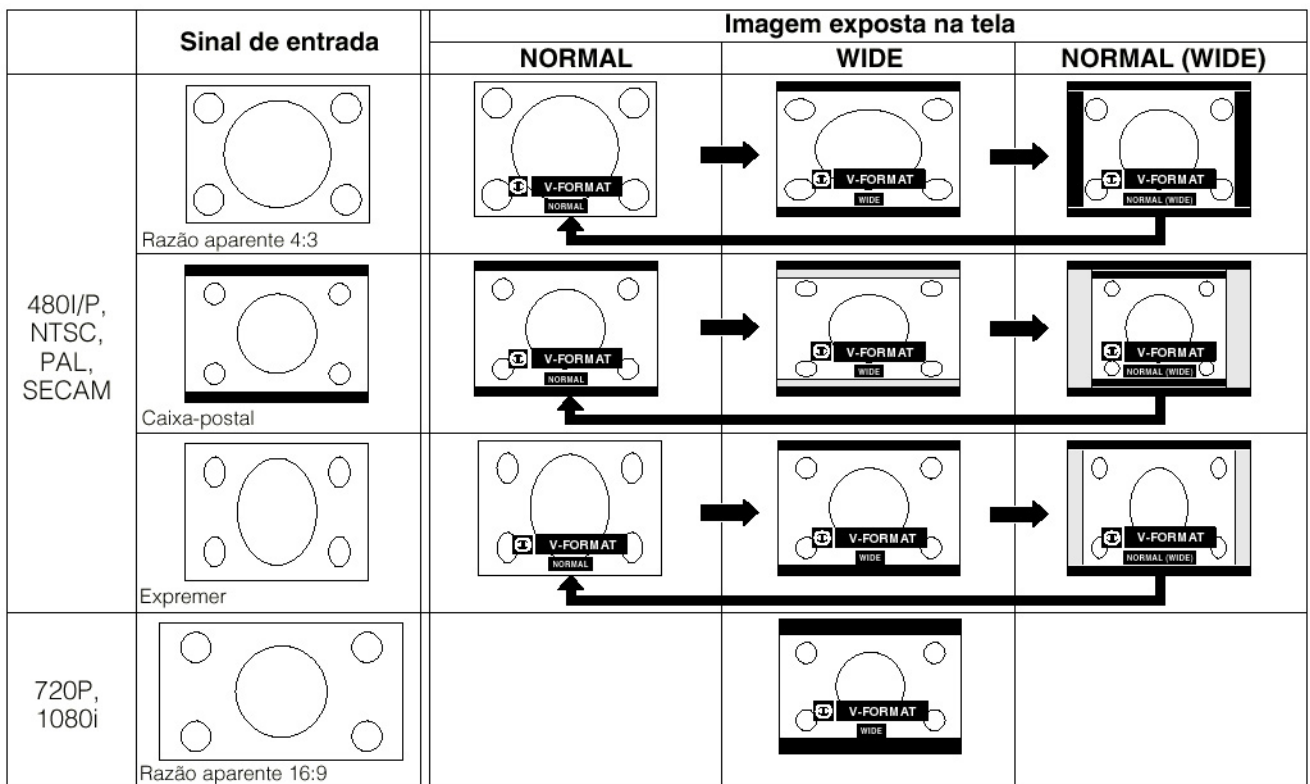
## Modo de visualização da imagem (V-Format) (apenas no teclado do projector)

MODO COMPUTADOR		NORMAL	AJUSTAR À TELA	DOT BY DOT
Razão aparente 4:3	SVGA (800 x 600)	1024 x 768	-	800 x 600
	XGA (1024 x 768)	1024 x 768	-	1024 x 768
	UXGA (1600 x 1200)	1024 x 768	-	1600 x 1200
Outras razões aparentes	SXGA (1280 x 1024)	960 x 768	1024 x 768	1280 x 1024



MODO VÍDEO		NORMAL	WIDE	NORMAL (WIDE)
Razão aparente 4:3, 480I/P, NTSC, PAL, SECAM	4:3	1024 x 768	1024 x 576*	768 X 576*
	Caixa-postal	1024 x 768	1024 x 576*	768 X 576*
	Expremer	-	1024 x 576*	768 X 576*
Razão aparente 16:9, 720P, 1080i	480I/P, 720P, 1080i	-	1024 x 576*	-

\* A função deslocamento digital de imagem pode ser usada com estes modos de exibição de imagem.

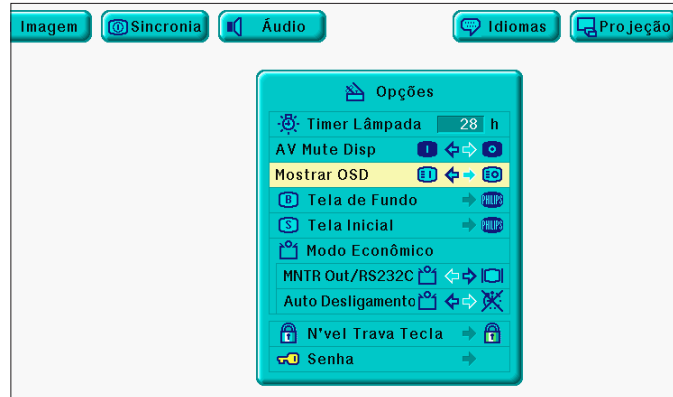


# 9. OUTRAS DEFINIÇÕES

## FUNÇÃO DE BLOQUEAR A VISUALIZAÇÃO NO ECRÃ

Esta função lhe permite apagar as mensagens no ecrã que aparecem durante o modo de "Entrada selec." Sempre que o "OSD Display" é activado em "E1" no menu de GUI, as mensagens não serão mostradas no ecrã quando se carrega em Dados 1, Dados 2 ou Vídeo no projector ou se é introduzido no telecomando.

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em < / > para seleccionar "Opções."
3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar "Mostrar OSD".



4. Carregue em < / > para seleccionar "E1" para activar ou "E0" para desactivar a Visualização no ecrã.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

## MODO ECONÓMICO

Esta função lhe permite reduzir o consumo de energia quando o projector se encontra no modo standby.

## FUNÇÃO MONITOR OUT / RS232C OFF

Este projector consome energia quando utilizar um monitor conectado à porta de saída de Dados para Data in 1, 2 e um computador conectado à porta RS232C. Quando não utilizar estas portas, "MNTR Out/RS232C" pode ser definido para 'E1' para reduzir o consumo de energia no modo standby.

Descrição do Monitor Out/RS-232C Off

	Energia standby para Monitor Out/RS-232C conexão desligada
	Monitor Out/RS-232C on

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em < / > para seleccionar "Opções."



3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar 'MNTR Out/RS232C', e depois carregue em >.
4. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar 'E1' ou 'E0'.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

## FUNÇÃO DE DESLIGAR AUTOMÁTICA

Quando nenhum sinal de Entrada é detectado por mais de 15 minutos o projector é desligado automaticamente. A mensagem à esquerda do ecrã aparecerá cinco minutos antes que o projector é desligado automaticamente.



Descrição da função de Auto-desactivar Energia

	A energia é automaticamente desactivada depois de 15 minutos sem qualquer entrada de sinal.
	Auto-desactivar energia desactivado

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em < / > para seleccionar "Opções".



3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar "Auto-desactivar energia".
4. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar 'E1' ou 'E0'.
5. Carregue em Menu para sair do GUI.

### Nota:

A função "Auto-desactivar energia" é pré-definida na fábrica para 'E1' e "MNTR Out/RS232C" é pré-definida na fábrica para 'E1'.

## SENHA

O utilizador pode definir uma Senha e utilizá-la com o N'vel Trava Tecla para prevenir ajustes de determinadas definições no GUI.

### Definir a Senha

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em < / > para seleccionar "Opções".
3. Carregue em Δ / ▽ para seleccionar "Senha", a seguir carregue em >.



# 9. OUTRAS DEFINIÇÕES



- Entre a nova senha utilizando  $\Delta$  /  $\nabla$  para seleccionar o número desejado, a seguir carregue em  $\triangleright$  para seleccionar o próximo dígito. Efectue este procedimento para os demais três dígitos, e a seguir carregue em OK.
- A seguir entre a nova senha de novo ("Reconfirmar") utilizando  $\triangleleft$ / $\triangleright$ / $\Delta$ / $\nabla$  e a seguir carregue em OK.
- Carregue em Menu para sair do GUI.

**Nota:**

Depois de definir a senha, assegure-se de a anotar em um local seguro de forma que não a esqueça.

**Mudando a Senha**

- Siga os passos de 1 a 3 acima em "Definir a Senha".
- Entre a senha anterior utilizando  $\triangleleft$ / $\triangleright$ / $\Delta$ / $\nabla$ , e a seguir carregue em OK.
- Entre a nova senha utilizando  $\triangleleft$ / $\triangleright$ / $\Delta$ / $\nabla$ , e a seguir carregue em OK.
- A seguir entre a nova Senha de novo ("Reconfirmar") utilizando  $\triangleleft$ / $\triangleright$ / $\Delta$ / $\nabla$ , e a seguir carregue em OK.
- Carregue em Menu para sair do GUI.

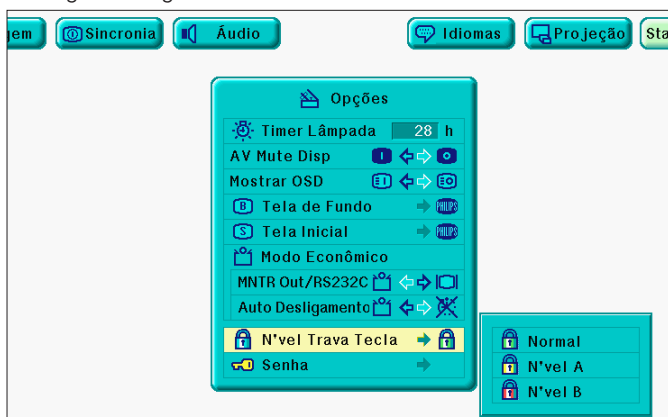
**SELECIONANDO O N'VEL TRAVA TECLA**

Esta função pode ser utilizada para bloquear a função de certas teclas de operações no projector. O utilizador pode continuar a operar o projector com o telecomando.

*Descrição dos Níveis de Bloqueio*

Normal: Todas as teclas de operação funcionam.  
 Nível A: Funcionam apenas as teclas de Data 1, Data 2, Vídeo, Volume, AV Mute do projector.  
 Nível B: Todas as teclas de operação do projector não funcionam.

- Carregue em Menu.
- Carregue em  $\triangleleft$  /  $\triangleright$  para seleccionar "Opções".
- Carregue em  $\Delta$  /  $\nabla$  para seleccionar "N'vel Trava Tecla", e a seguir carregue em  $\triangleright$ .



- Carregue em  $\Delta$  /  $\nabla$  para seleccionar o nível desejado.
- Carregue em Menu para sair do GUI.

**Notas:**

- Para cancelar o N'vel Trava Tecla, execute o procedimento anterior utilizando o telecomando.
- Se uma Senha foi definida e seleccionado o N'vel Trava Tecla, deve entrar a Senha antes de ajustar o N'vel Trava Tecla.

**CONFERINDO O TEMPO DE USO DA LÂMPADA**

Esta função lhe permite conferir o tempo de uso acumulado da lâmpada.

- Carregue em Menu.
- Carregue em  $\triangleleft$  /  $\triangleright$  para seleccionar "Opções." O tempo de uso da lâmpada será mostrado.



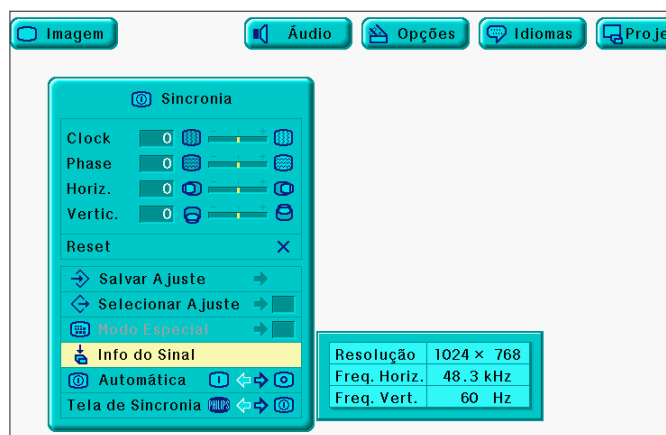
- Recomenda-se que a lâmpada seja sempre substituída depois de cerca de 900 horas de uso. Consulte a página 29/30 para mais detalhes.

**Nota:**

Depois de 1.000 horas de uso não será possível ligar o projector (se isto ocorrer durante a sua utilização este se desligará).

**VERIFICANDO O SINAL DE ENTRADA**

- Carregue em Menu.
- Carregue em  $\triangleleft$  /  $\triangleright$  para seleccionar "Sincronia".
- Carregue em  $\Delta$  /  $\nabla$  para seleccionar "Info do Sinal" para visualizar o sinal de Entrada corrente.



- Carregue em Menu para sair do GUI.

**AJUSTANDO UMA IMAGEM DE FUNDO**

Esta função lhe permite seleccionar uma imagem a ser visualizada quando nenhum sinal está sendo enviado ao projector.

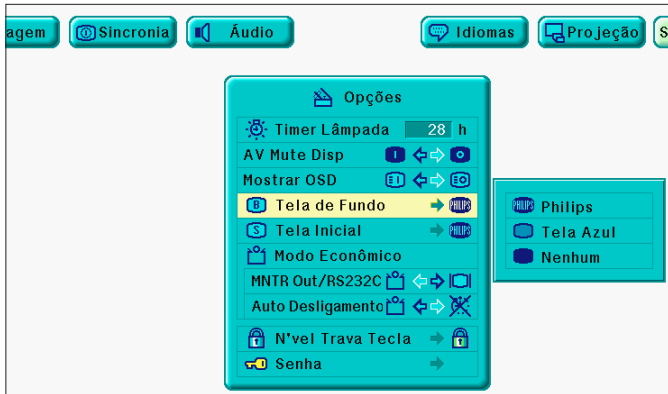
*Descrição das Imagens de Fundo*

Item seleccionado	Imagem de fundo
Philips	Imagem pré-definida da PHILIPS
Azul	Tela azul
Sem	Tela escura



# 9. OUTRAS DEFINIÇÕES

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Opções".
3. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar "Tela de fundo" e depois carregue em ▶.



4. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar a imagem de fundo que deseja visualizar no ecrã.
5. Carregue em OK para guardar a definição.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

## SELECIONANDO UMA IMAGEM DE INICIALIZAÇÃO

- Esta função lhe permite especificar a imagem a ser mostrada quando da inicialização do projector.

### Descrição das Imagens de Inicialização

Item seleccionado	Imagem de fundo
Philips	Imagem pré-definida da PHILIPS
Sem	Nenhum

1. Carregue em Menu.
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Opções".
3. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar "Tela Inicial" e depois carregue em ▶.



4. Carregue em ▲ / ▼ para seleccionar a Tela Inicial que deseja visualizar no ecrã.
5. Carregue em OK para guardar a definição.
6. Carregue em Menu para sair do GUI.

## FUNÇÃO DO ESTADO

Esta função pode ser utilizada para visualizar simultaneamente no ecrã todas as definições ajustadas.

1. Carregue em Menu .
2. Carregue em ◀ / ▶ para seleccionar "Status".



3. Carregue em OK para visualizar todas as definições ajustadas.

Imagem	Sincronia	Áudio	Opções	Status
Contraste	Clock	Balço	AV Mute Disp	Idiomas
Brilho	Phase	Agudo	Mostrar OSD	Projeção
Vermelho	Horiz.	Grave	Tela de Fundo	
Azul	Vertic.		Tela Inicial	V-Effect
Temp Cor	Selecionar Ajuste		MNTR Out/RS232C	V-Format
Tipo de Sinal	Modo Especial		Auto Desligamento	
Conversão E/P	Automática		N'vel Trava Tecla	
	Tela de Sincronia		Senha	
				P10P0830

4. Carregue em Menu para sair do GUI.



# 10. RESUMO MENU

## MODO DATA

MENU PRINCIPAL	SOB-MENU		
Imagem	Contraste	-30 +30	
	Brilho	-30 +30	
	Cor(Compo.)	-30 +30	
	Matiz(Compo.)	-30 +30	
	Nitidez(Compo.)	-30 +30	
	Vermelho	-30 +30	
	Azul	-30 +30	
	Temp Cor	-3 +3	
	Reset		
	Tipo de Sinal	Comput.-RGB Componente	
	Conversão E/P	Entrelaçado Progressivo	
	Sincronia	Clock	-150+150
		Phase	-60+60
Horiz.		-150+150	
Vertic.		-60+60	
Reset			
Salvar Ajuste		....	
Selecionar Ajuste		....	
Modo Especial		1024 x 864 1152 x 864 1152 x 870 1152 x 882	
Info do Sinal		Resolução 640x480 Freq.Horiz. Freq.Vert.	
Automática		[ON/OFF]	
Tela de Sincronia		[ON/OFF]	
Áudio	Volume		
	Balço	-30 +30	
	Agudo	-30 +30	
	Grave	-30 +30	
	Reset		
Opções	Timer Lâmpada		
	Tela Preta	[ON/OFF]	
	Mostrar OSD	[ON/OFF]	
	Tela de Fundo	Philips Tela Azul Nenhum	
	Tela Inicial	Philips Nenhum	
	MNTR Out/RS232C	[ON/OFF]	
	Auto desligamento	[ON/OFF]	
	N'vel Trava Tecla	Normal N'vel A N'vel B	
	Senha	Senha Antiga Senha Nova Reconfirmar	
	Idiomas	English	
		Deutsch	
Espanol			
Nederlands			
Francais			
Italiano			
Svenska			
Portugues			
Projeção	Frontal		
	Teto Frontal		
	Traseira		
	Teto Traseira		
Status			

## MODO VIDEO

MENU PRINCIPAL	SOB-MENU		
Imagem	Contraste	-30 +30	
	Brilho	-30 +30	
	Cor	-30 +30	
	Matiz	-30 +30	
	Nitidez	-30 +30	
	Vermelho	-30 +30	
	Azul	-30 +30	
	Reset		
	Conversão E/P	Entrelaçado Progressivo	
	Áudio	Volume	
		Balço	-30 +30
Agudo		-30 +30	
Grave		-30 +30	
Opções	Timer Lâmpada		
	Tela Preta	[ON/OFF]	
	Mostrar OSD	[ON/OFF]	
	Sistema de Vídeo	Auto PAL(50Hz/60HZ) SECAM NTSC4.43 NTSC3.58	
	Tela de Fundo	Philips Tela Azul Nenhum	
	Tela Inicial	Philips Nenhum	
	MNTR Out/RS232C	[ON/OFF]	
	Auto desligamento	[ON/OFF]	
	N'vel Trava Tecla	Normal N'vel A N'vel B	
	Senha	Senha Antiga Senha Nova Reconfirmar	
	Idiomas	English	
Deutsch			
Espanol			
Nederlands			
Francais			
Italiano			
Svenska			
Portugues			
Projeção	Frontal		
	Teto Frontal		
	Traseira		
	Teto Traseira		
Status			

### CONECTANDO A PORTA RS-232C

Quando a porta RS-232C do projector está conectada a um computador com um cabo RS-232C (tipo cruzado, vendido em separado), o computador pode ser utilizado para controlar o projector e verificar o seu estado.

1. Ligue o cabo RS-232C DIN-D-sub (fornecido) à porta RS-232C do projector.
2. Ligue um cabo RS-232C (vendido em separado) à outra extremidade do cabo de DIN-D-sub RS-232C e à porta serial do computador. Consulte a página 14 para mais detalhes.

#### AVISO!

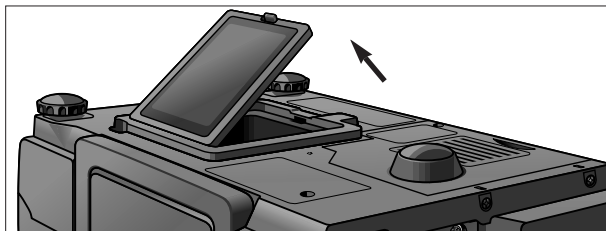
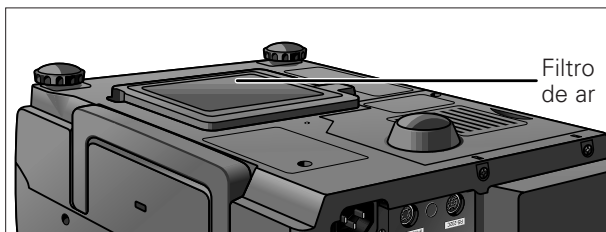
- Nunca conecte ou remova o cabo RS-232C de/para o computador quando este está ligado. Isto pode avariar o seu computador.
- A função do mouse remoto ou do RS-232C pode não funcionar caso a porta do computador não está conectada correctamente. Consulte o manual de operação do computador para obter os detalhes para conectar/installar a operação do mouse de modo correcto.
- Pode ser necessário a utilização de um adaptador Macintosh para alguns dos tipos de computadores Macintosh. Contacte o seu revendedor autorizado de Projectores LCD da Philips mais próximo ou o Serviço de Assistência Técnica.
- Para obter mais detalhes relativamente às especificações de utilização do cabo RS-232C, contacte o seu revendedor autorizado de Projectores LCD da Philips mais próximo ou o Serviço de Assistência Técnica.

### MANUTENÇÃO DO FILTRO DE AR

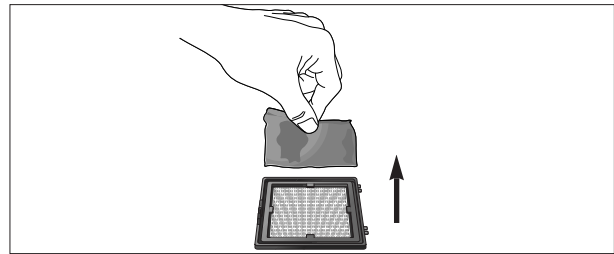
- Este projector é equipado com dois filtros de ar para assegurar uma excelente condição operacional do projector.
- Os filtros de ar devem ser limpos a cada 100 horas de uso. Limpe-os mais frequentemente quando o projector for utilizado em local onde haja muita poeira ou fumaça.
- Peça ao seu revendedor autorizado de Projectores LCD da Philips mais próximo, ou ao Serviço de Assistência Técnica, para substituir o filtro quando já não for mais possível limpá-lo por si próprio.

#### Limpendo e substituindo a armação do filtro de ar

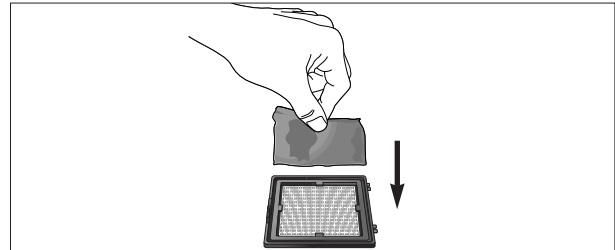
1. Desligue o cabo de alimentação.
  2. Remova a tampa da armação do filtro.
- Coloque o projector na posição contrária. Pegue pela aba e levante a tampa do filtro na direcção da seta.



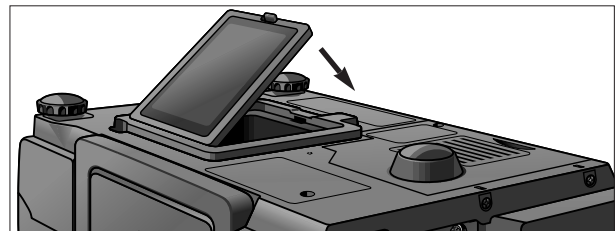
3. Remova o filtro de ar.
- Agarre o filtro de ar e retire-o do compartimento.



4. Limpe o filtro de ar. Remova o pó do filtro colocando uma mangueira de extensão de um aspirador de pó sobre o filtro.
5. Substitua o filtro de ar. Coloque o filtro de ar sob as abas da armação do filtro.



6. Reponha a tampa do filtro. Insira a aba situada ao fundo da tampa do filtro na abertura da tampa e reponha-a na sua posição original.

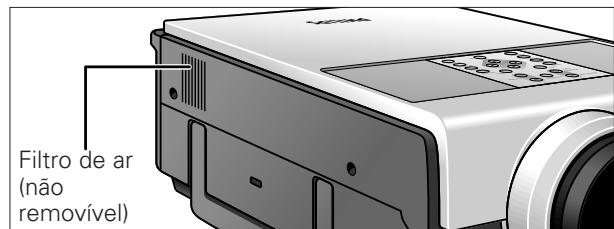


#### Nota:

Assegure-se de que a tampa do filtro está instalada com firmeza. O aparelho não se ligará caso a tampa não está instalada correctamente.

#### Limpendo o filtro de ar lateral (não removível)

Caso se introduziu poeira ou sujeira na parte interna do filtro de ar faça a sua limpeza aspirando-o com a mangueira de extensão de um aspirador de pó.



#### Nota:

O filtro de ar lateral não pode ser removido.

### MANUTENÇÃO DA LÂMPADA

#### Indicadores da Lâmpada/Manutenção

- As luzes de advertência no projector indicam problemas na parte interna do projector.
- Existem duas lâmpadas de advertência: um indicador da temperatura (Temp.) que o alerta quando o projector está muito quente, e um indicador da Lâmpada (Lamp.) que o avverte quando deve trocar a lâmpada.
- Se ocorrer algum problema, o indicador de advertência da Temperatura ou o indicador da Lâmpada tornar-se-á vermelho. Desligue o aparelho e siga os procedimentos indicados na tabela a seguir.

Indicador de manutenção	Problema constatado	Possível	Possível Solução
Indicador de ADVERTÊNCIA DA TEMP. (Temp)	A temperatura interna é extremamente alta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrada de ar bloqueada.</li> <li>Filtro de ar obstruído.</li> <li>Avaria no ventilador.</li> <li>Falhas no circuito interno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mude o projector para uma local com ventilação adequada.</li> <li>Limpe o filtro. (Consulte a página 29.)</li> <li>Leve o projector ao seu revendedor autorizado de Projectores LCD da Philips mais próximo, ou ao Serviço de Assistência Técnica, para fazer os reparos necessários.</li> </ul>
Indicador da LAMPADA	<p>A lâmpada não acende</p> <p>A lâmpada deve ser substituída.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A lâmpada queimou-se.</li> <li>Falhas no circuito da Lâmpada.</li> <li>A lâmpada foi usada por mais de 900 horas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Substitua a lâmpada com cuidado. (Consulte a página 30 e 31.)</li> <li>Leve o projector ao seu revendedor autorizado de Projectores de LCD da Philips mais próximo, ou ao Serviço de Assistência Técnica, para fazer os reparos necessários.</li> </ul>
Indicador de POTÊNCIA	O indicador de POTÊNCIA torna-se vermelho quando o projector está ligado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>A tampa da armação do filtro está solta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instale com firmeza a tampa da armação do filtro.</li> </ul>

Condição	Problema	Possível Solução
<p>O indicador de TROCAR LAMPADA torna-se vermelho e "LAMP" e  passa a piscar em amarelo no canto esquerdo inferior da imagem.</p> <p>Ocorre uma significativa deterioração da qualidade da imagem e das cores.</p> <p>A energia será automaticamente desactivada e o projector entrará no modo standby.</p> <p>"LAMP" e  passam a piscar em vermelho no canto esquerdo inferior da imagem, e a energia será desactivada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A lâmpada foi usada por mais de 900 horas.</li> <li>A lâmpada foi usada por mais de 1.000 horas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquira uma lâmpada de reposição (jogo de lâmpada/caixa) do tipo actual LCA 3112 (8670 931 12009) junto ao seu Revendedor autorizado de Projectores LCD Philips mais próximo ou nos Serviços de Assistência Técnica.</li> <li>Substitua a lâmpada. (Consulte as páginas 30 e 31.) Se desejar, a lâmpada poderá ser substituída pelo seu Revendedor autorizado de Projectores LCD Philips mais próximo ou pelos Serviços de Assistência Técnica.</li> </ul>

### Notas:

- Se o indicador de advertência da Temperatura acender-se, consulte as possíveis soluções mencionadas acima e aguarde até que o projector se arrefeceu completamente antes de o ligar novamente. (Aguarde pelo menos 5 minutos.)
- Se a fonte de alimentação for desligada por um breve período e a seguir ligada novamente, o indicador da Lâmpada pode ser activado o que impedirá que o aparelho seja ligado. Se isto ocorrer, desligue o cabo de alimentação da tomada de parede e a seguir reponha-o novamente.

### Lâmpada (LCA 3112; 8670 931 12009)

A lâmpada deste projector funciona por cerca de 1.000 horas de uso acumulativo, dependendo do ambiente em que é utilizada. Recomenda-se a substituição da lâmpada depois de 900 horas de uso cumulativo, ou quando notar uma significativa deterioração na qualidade da imagem e das cores. O tempo de uso da lâmpada pode ser verificado com a Visualização no ecrã (consulte a página 26). Substitua a lâmpada com cuidado seguindo os passos abaixo.

Se a nova lâmpada não acender depois de instalada, leve o projector ao seu revendedor autorizado de Projectores LCD da Philips mais próximo, ou ao Serviço de Assistência Técnica para fazer os reparos necessários. Adquira uma lâmpada de reposição (jogo de módulo lâmpada/caixa) do tipo actual LCA 3112; 8670 931 12009 junto ao seu Revendedor Autorizado de Projectores LCD da Philips mais próximo ou nos Serviços de Assistência Técnica.

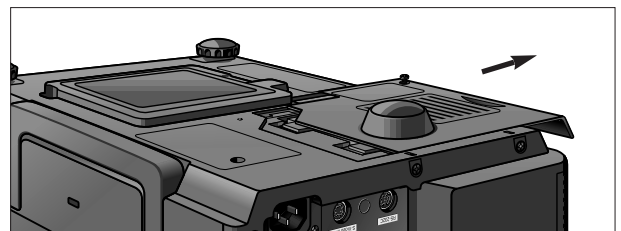
Troque a lâmpada com cuidado seguindo as instruções abaixo. Se desejar, a lâmpada poderá ser substituída pelo seu Revendedor Autorizado de Projectores LCD da Philips mais próximo ou pelos Serviços de Assistência Técnica.

### AVISO!

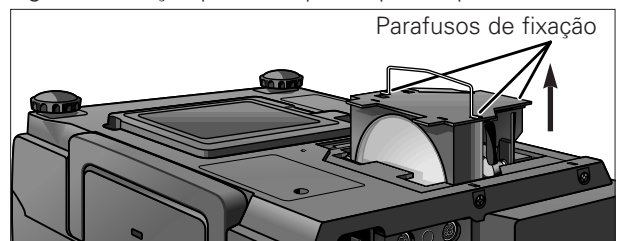
- Perigo extremo da luz. Nunca olhe directamente pela abertura e na lente quando o projector estiver funcionando.
- Uma vez que o ambiente em que é utilizado pode variar significativamente, é possível que a lâmpada do projector não atinja as 1000 horas de uso.

### Substituir a lâmpada

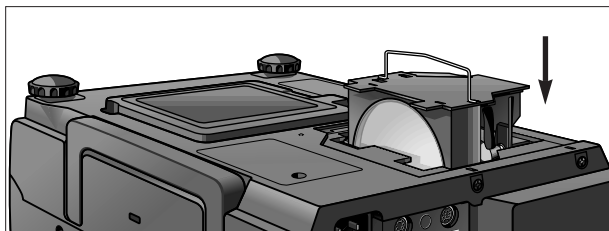
- Desligue a energia.
  - Carregue em Power OFF. Aguarde até que a ventoinha pare.
- Desligue o cabo de alimentação.
  - Retire o cabo de alimentação da tomada CA e desconecte todos os demais cabos.
- Puxe a tampa da armação da lâmpada para fora.
  - Coloque o projector na posição contrária e retire o parafuso de fixação da tampa da armação da lâmpada. A seguir desloque a tampa na direcção da seta.



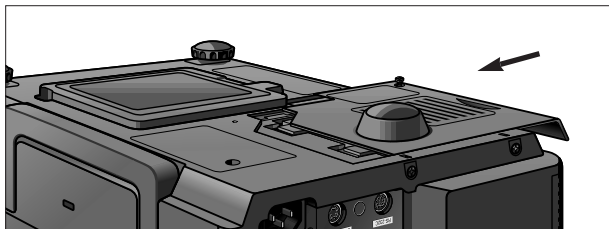
- Remova a armação da lâmpada.
  - Remova os parafusos de fixação da armação da lâmpada. Segure a armação pelo manípulo e puxe-a para cima.



- Reponha a armação da lâmpada em seu lugar (depois de mudar a lâmpada).
  - Introduza a armação da lâmpada firmemente no compartimento da armação da lâmpada. Aperte os parafusos de fixação.



- 6.** Desloque a tampa da armação para dentro.
- Desloque a tampa da armação no sentido da seta. A seguir aperte o parafuso de fixação.



**Nota:**

Assegure-se de reajustar o cronómetro da lâmpada depois da sua substituição. Caso contrário, o projector não reconhecerá a substituição da lâmpada e o seu estado anterior permanece inalterado.

**AVISO!**

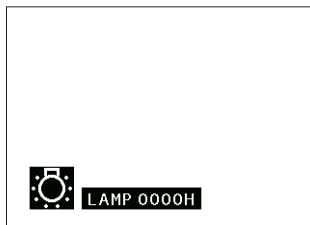
- Não remova a armação da lâmpada directamente após a operação do projector. A lâmpada pode estar extremamente quente. Aguarde no mínimo uma hora depois que o cabo de alimentação seja desligado para permitir a armação da lâmpada se arrefecer completamente antes de remover a armação da lâmpada.
- Remova sempre a armação da lâmpada pelo manípulo. Nunca deve tocar o vidro da armação da lâmpada ou na parte interna do projector.

**AVISO!**

- Para evitar lesões pessoais e danos à lâmpada, assegure-se de seguir cuidadosamente cada passo da secção '**Trocar a lâmpada**'.
- Limpe sempre os filtros de ar antes ou depois de substituir a lâmpada. Consulte as instruções na página 29 para a limpeza dos filtros de ar.

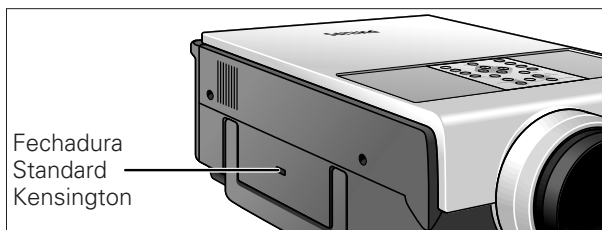
**Reajustar o cronómetro da lâmpada**

1. Ligue o cabo de alimentação.
- Ligue o cabo de alimentação à tomada CA do projector
2. Carregue em ▽, ▷ e OK no projector e ligue o projector.
- É mostrado o modo 'Lamp 0000H' que indica que o cronómetro da lâmpada foi reajustado.



**FECHADURA KENSINGTON**

Este projector possui uma fechadura standard Kensington para ser utilizada com um sistema de segurança 'Kensington Micro Saver'. Consulte a informação que acompanha o sistema para obter instruções de como utilizar a fechadura para assegurar o projector.



# 12. SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Se ocorrer uma falha, verifique primeiramente os pontos listados abaixo antes de levar o projector para reparos. Se não puder resolver um problema por si próprio seguindo estas sugestões, consulte o seu revendedor ou o serviço de assistência técnica.

## AVISO

Nunca deve tentar consertar o projector por si próprio, pois isto pode invalidar a garantia.

### PROBLEMAS

- VERIFICAR

### SEM IMAGEM E SOM.

- O cabo de alimentação do projector não está ligado à tomada de parede.
- A tampa da armação do filtro não está instalada com firmeza.
- A entrada está seleccionada incorrectamente. (Consulte as páginas 15)
- Os cabos estão conectados de modo incorrecto no painel traseiro do projector. (Consulte as páginas 12-14)
- As pilhas do telecomando estão gastas. (Consulte a página 10)
- A visualização no ecrã (AV-MUTE) é desactivada e a função de AV-mute é activada, pelo que resultará numa imagem escura. (Consulte a página 23)

### A ENERGIA NÃO PODERÁ SER ACTIVADA OU DESACTIVADA COM A TECLA POWER (LIGAR/DESLIGAR) DO PROJECTOR.

- O Nível Trava Tecla foi definido para "Nível A" ou "Nível B", no sentido de prevenir o funcionamento de algumas ou de todas as teclas. (Consulte a página 26)

### OUVE-SE SOM MAS NÃO HÁ IMAGEM

- O cabos estão conectados de modo incorrecto no painel traseiro do projector. (Consulte as páginas 12-14)
- Os ajustes de "Contraste" e "Brilho" estão ajustados na posição mínima. (Consulte a página 19)

### IMAGEM APARECE MAS NÃO SE OUVE SOM

- Os cabos estão conectados de modo incorrecto no painel traseiro do projector. (Consulte as páginas 12-14)
- O volume está ajustado ao mínimo. (Consulte a página 20)

### AS CORES SÃO FRACAS OU DE MÁ QUALIDADE

- Os ajustes de "Cor" e "Matiz" não estão correctos. (Consulte a página 19)

### AS CORES APRESENTAM-SE DEFORMADAS (EXCEPTO DO MODO DE VÍDEO)

- Mude a Entrada do tipo de sinal. (Consulte a página 15)

### A IMAGEM APRESENTA-SE DEFORMADA

- Ajuste o foco. (Consulte a página 10)
- A distância de projecção é muito panorâmicas ou muito curta para permitir uma focalização adequada. (Consulte a página 9)

### APRESENTA DISTORÇÕES NA IMAGEM

- Ajuste a definição de fase. (Consulte a página 18)
- Alguma distorção pode ocorrer quando o aparelho é utilizado com certos tipos de computadores.

### NÃO APARECE AS IMAGENS 480P

- Ajuste o modo de resolução em 480P. (Consulte a página 17)

### OCASIONALMENTE OUVE-SE UM SOM ESTRANHO VINDO DO GABINETE

- Se a imagem se apresentar normal, o som será devido à contracção do gabinete causada por mudanças de temperatura. Isto não afecta a operação ou o desempenho do aparelho.

### INDICADOR DE MANUTENÇÃO SE ACENDE

- Consulte a secção de "Indicadores da Lâmpada/Manutenção" na página 29-30.

### O ESTADO ANTERIOR PERMANECE INALTERADO DEPOIS DE SUBSTITUIR A LÂMPADA.

- Reajuste o cronómetro da lâmpada. (Consulte a página 31)

### LENTE ESTÁ SOLTA

- Alinhe a marca na lente com a marca correspondente no projector, empurre a lente firmemente em seu lugar e gire-a à direita.